

ストリートファイター アートワークス





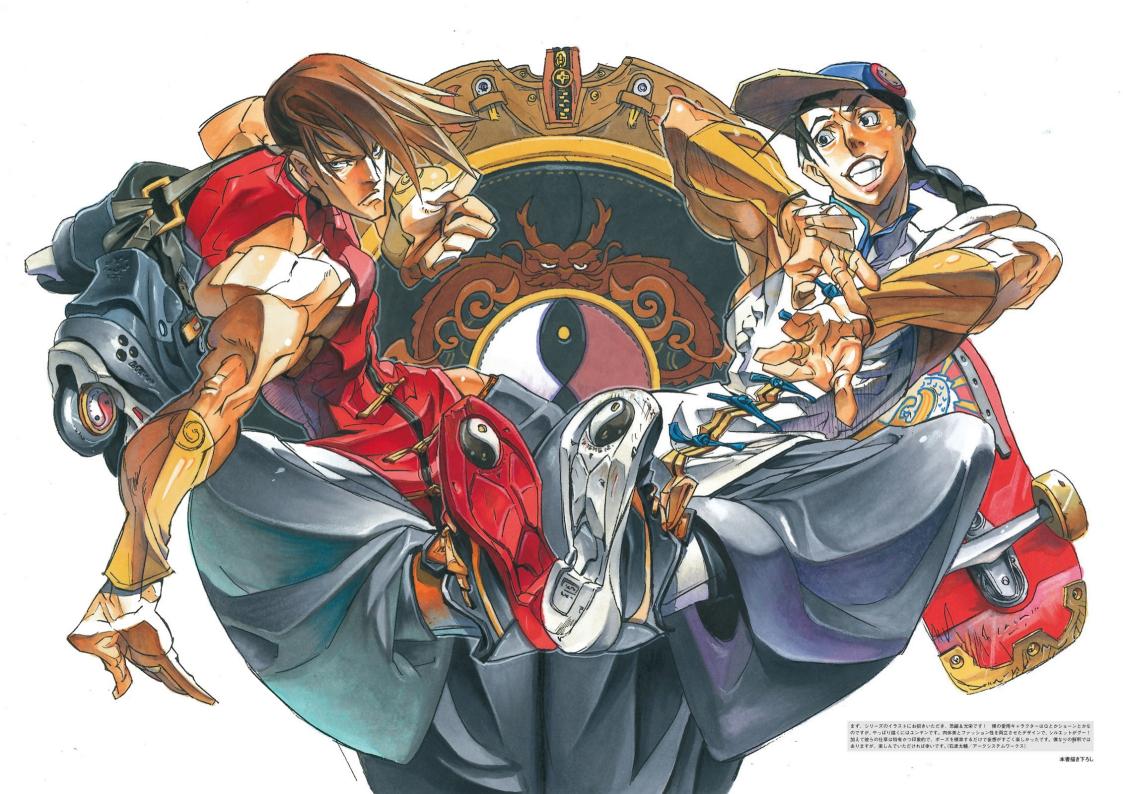
















あ
 ま
 ま<br

II II



春麗の顔っていろいろあって、それはそれでいいと思いますが、彼女を生んだ者として一度、自分の中で彼女の顔をしっかり捉えてみたいと思って、この絵を描きました。(AKIMAN)



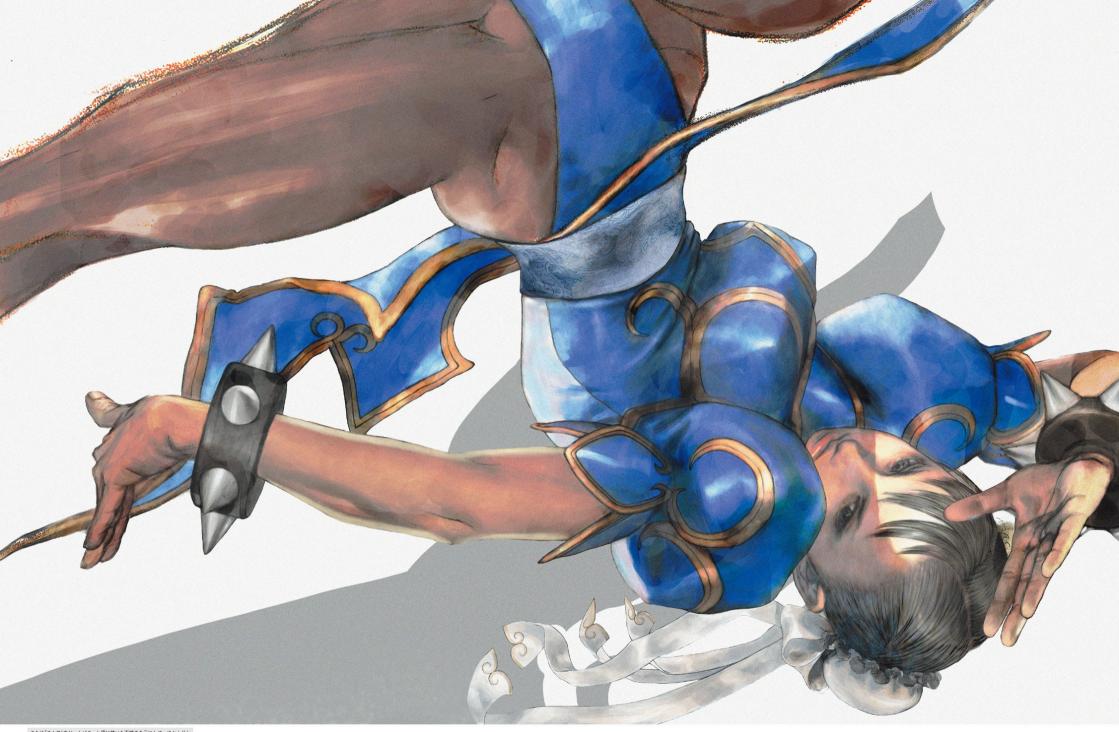












これは『スト田』のドットパターン用に描いた下描きを元にして、ほとんどシルエットを変えずにディテールを描き込んだものです。ゆえに、とても本物な絵ではないでしょうか。かなり気に入ってます。(AKIMAN)

STREET FIGHTER II 3rd STRIKE (PS2版パッケージ)

30 | 34/9-22/3 to | 31 | 34/9-22/3 to | 31 |















ザンギエフがらょっと聞きぶつけただけで、得るの間をが高がったんですか た。これは、ということは、この人、誰かにかられてあを出したんじゃなく て、命をて急を出してるんですかね。それで思っているのが、おもしろいと 思いました。(GAMANN)

COMPLETE FILE STREET FIGHTER I (CD デック幅を下ろし)



をとがかっこくくですも、(AUMAN) BTREET FIGHTER 1 (スーパーファミコンマニュアル)







「ストロ」のパッケージ用に描いていたものですが、火気成です。ベタッとした違り方もしたかった人だと思います。集合絵って、大変ですね。(AKRMAN) STREET FIGHTER II 3rd STRIKE (PS2版 未使用)

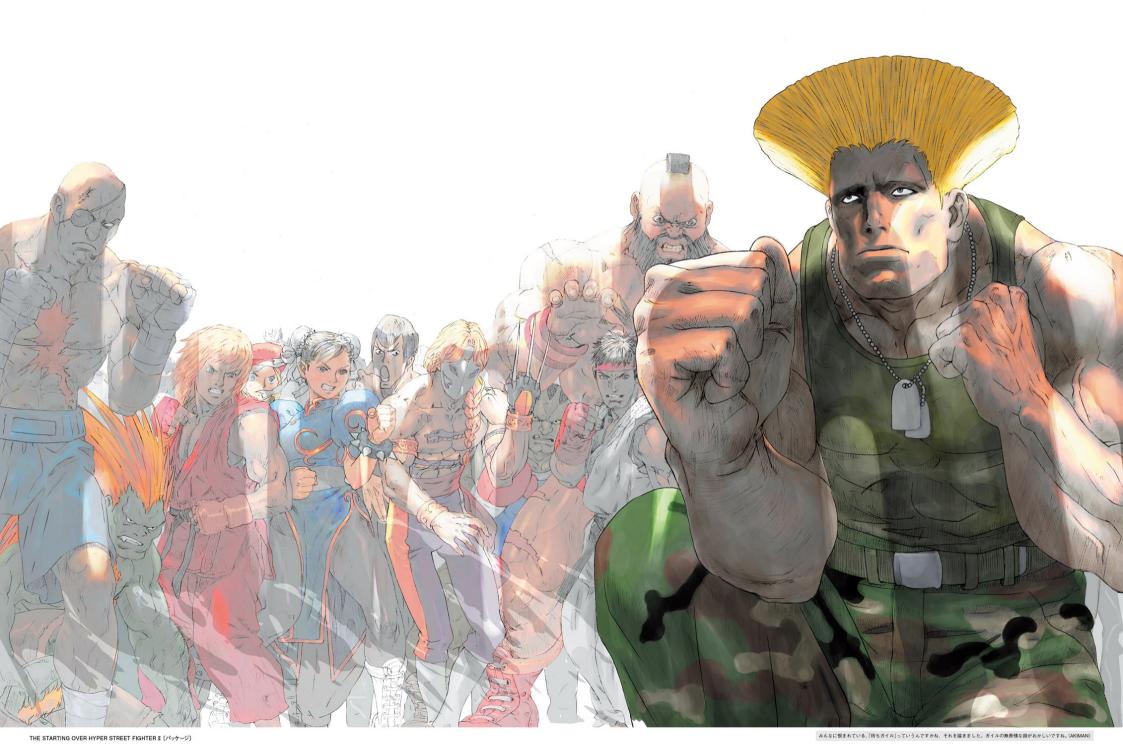






ストリートファイターサーガ 格闘武眞傳 [内部 DVD パッケージ]

48 | 34-1-27-07- | 49 |







これも、開催と希腊を広げることにこだわりました。(AKIMAN)





かっこいい春葉さんを描こうと思って、苦っぱい椒を描いたんだと思います。(AKMAN)









な人のために築いたか窓をました。エレナさん の様がだいる連合いですね。フリーランスに なったまたりのものだと思います。(ARMANO) STREET FIGHTER II 3rd STRIKE (PS2版 未使用)

あきまん STREET FIGHTER I (ACMパンフレット) 「ストミ」初期のイラストですね。この中でブラン カのイラストは一番最初に出た8体のイラストの ひとつです。(AKSMAN) ザンギエフ ダルシム E.本田 STREET FIGHTER I (AC版初期パブ用) リュウ ガイル

E.本田



あきまん





あきまん ラフィラスト【習作より独称】 [Photoshop] を購入しはじめたまたりのイラスト です。定下のサクラや右上からな毎目の各層さん さどは地元アールという今では全世界かない機能 を使って届きました。個人的には具入中の参層を 人、バルログ、下のキャミィさんが窓に入ってます。 /armans/i









あきまん





ストリートファイターサーガ 各間武貨簿 [ライナー]



あきまん

COMPLETE FILE STREET FIGHTER I (CDブック幅ま下ろし)















あきまん

STREET FIGHTER ZERO3[設定デザイン側]



STREET FIGHTER II(投党デザイン機)











ラフいろいろですね。キャミィのラフはもっとた くさんあったと思います。(AKMAN)















シャドルー検密基地です。オフィシャル側はただひたすら戻っとカッコイイ ものを担上げればいいのですが、自住業のにセルフパロティーに走ってしま い、借さんをガッカリさせました。(AKBMAN)

西村キヌ

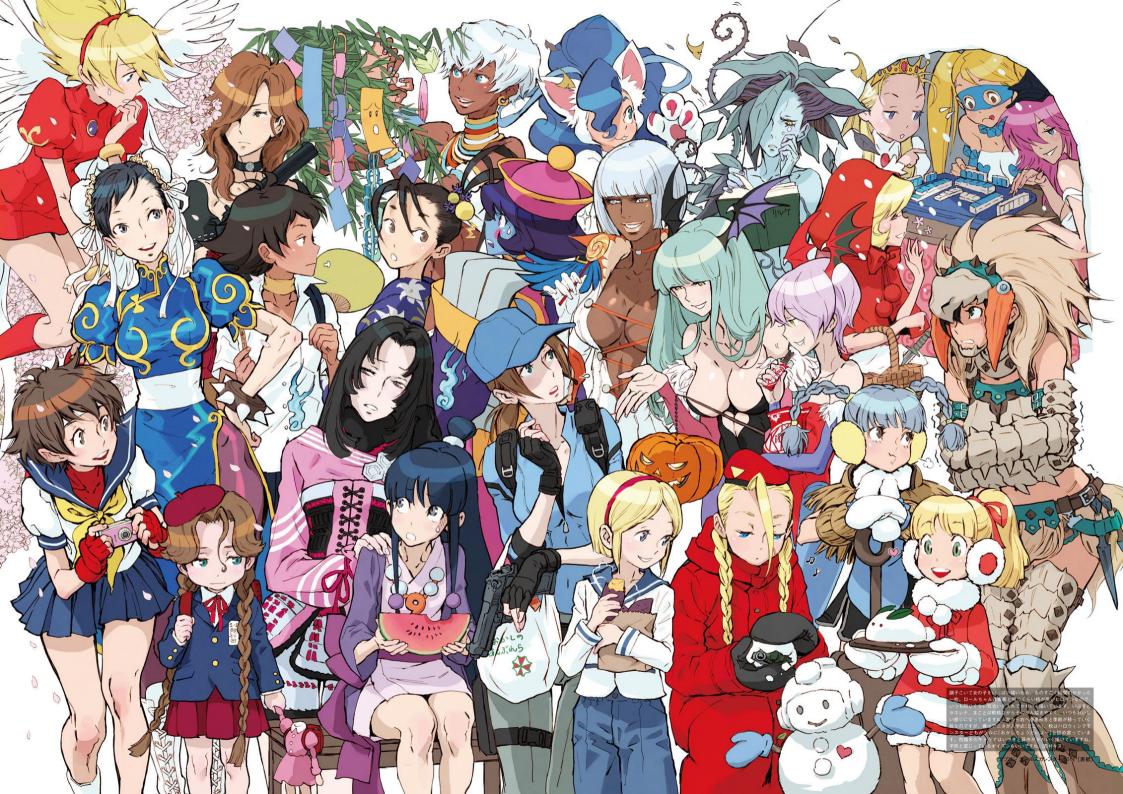
「STREET FIGHTER III」
「STREET FIGHTER III」





ワュウを描いてるときはブレッシャーがありますで、リュ ウと同じような実情になっていますが、アンはいつも(ア パリー・アンカッコイー!)(そいのノリで能けるのがい いですね〜、この接近1日で指きました。(国外ネズ) STREET FIGHTER IV for iPhone / iPod touch (福度用)







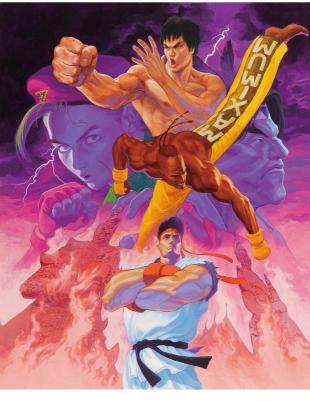






334-+2749- 81





SUPER STREET FIGHTER I(メインイラスト)

********** 83





COMPLETE FILE STREET FIGHTER I(CDブック幅を下ろし)











カプコンデザインワークス〔描き下ろし〕



カプコンデザインワークス(表紙)

やりきったな〜、という感じですねw ネメシスが花を持っていますが、ジ ルへのプレゼントですww バレッタのローラースルーGOGO、ダンのおこ ばれを振うシンピオなど、膝もにあってすべての間底に「w)がついてしま う。こてもいい嬢だと思います。SHOEIさん大ちゃんさん、お手伝いしてく ださって、ありだとうございました! 個料キス!





ゲーセンで封锁中のリュウケン(スト1)とギャラリーです。キャブテンとシ ルフィーちゃんが、17アイスを食べてますね。(面料キス) カプコンデザインワーウス アーリーディズ(操き下ろし)





わりと悩み的かしした感じで、可愛く描けたんではないでしょうか~。 さくら のデジカメのファインダー、中島を描かされて施建性と聞えてもらったりしま したが、ほかにもっと直すとこあるだろ!という顔女でした☆(週科モス)

週刊ファミ連 2008年3月28日号 (表紙)







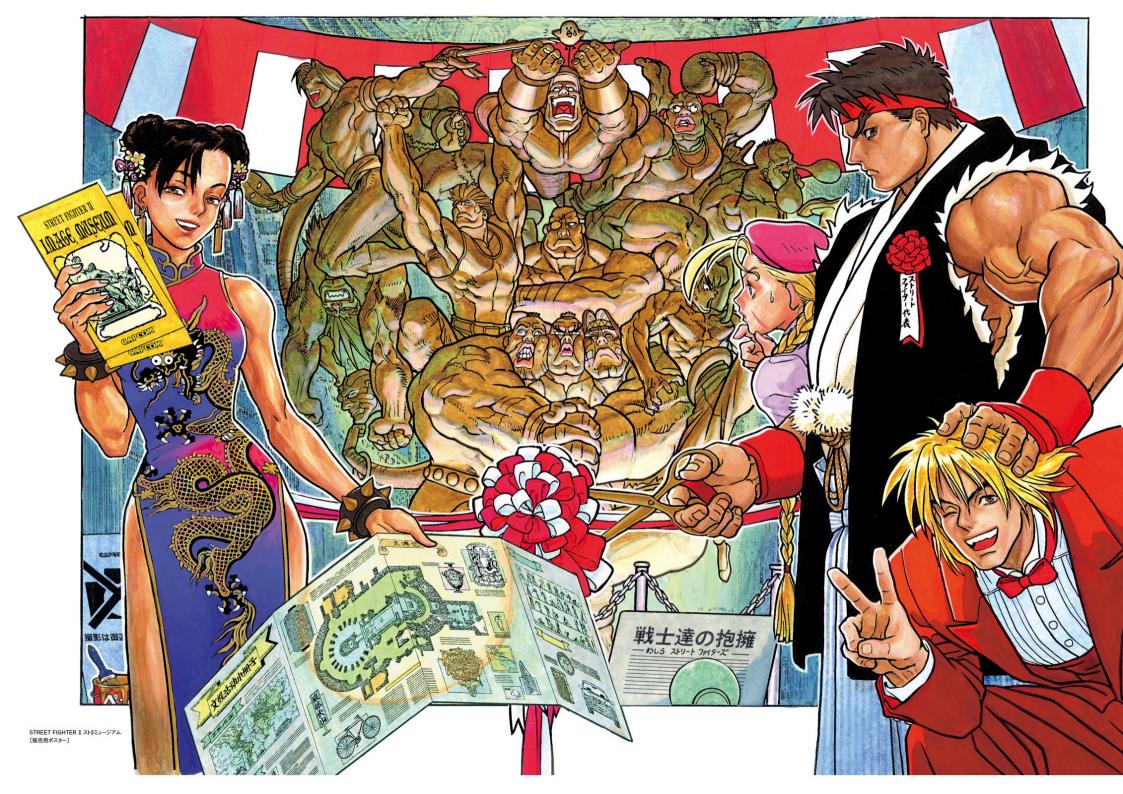


カプコンフィギュアコレクション 春報&キャミィ(バッケージ)

******* 97













6847

STREET FIGHTER I キャミィヒストリー(口絵ピンナップ)











ゲーメスト(付録カレンダー)



6847 STREET FIGHTER I '(版促用全身) サガット COMPLETE FILE STREET FIGHTER II [CDブック機を下ろし] ダルシム ガイル



























STREET FIGHTER II ('97AM'ショーポップ)

UN-378

.,,,

300-27-05 | HII |

6847 STREET FIGHTER II(ゲームデモ機像) 「ストロ」(最初のやつ)のデモ商業のコンテは、当時の企業マン資本さんによるもので、とば付き得の中に人間様が高って、最もキャラの語等もとても好きでした。ケンの製型とかは、元のコンテに影響されてますね。(面料キ末) リュウ エンディング下絵 アレックス エンディング下絵

ショーン エンディング下絵







ケン エンディング下絵



エレナ エンディング下絵





6847 STREET FIGHTER II(ラフイラスト 習作より抜粋) STREET FIGHTER II 2nd IMPACT(ゲームデモ画像) アレックス STREET FIGHTER II 2nd IMPACT(キャラクターセレクト画面)



























6847

ラフィラスト(習作より放粋)

いったいでありたあり間だったのか……? のブページの意識パッケージと 関じような時間で、タラうないよう気をつけて描いさと思います。女の子大 集合は、仕上がらなくて推立でしたかっ、これが63ページのファス温素能 に対象支えて混りたいづか。男子の上機構でさいだけで、これらもジャ ンル形には発生するできな、(週村+2)



















6H+7









バルログ

サガット

6847 SUPER STREET FIGHTER IX(機質用金倉) リュウ バルログ サガット ダルシム











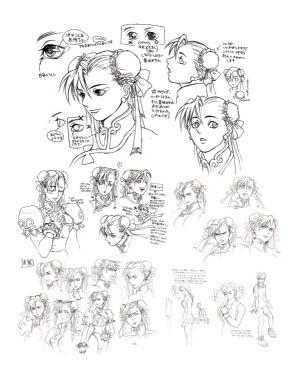




















2022 To 137

所书字



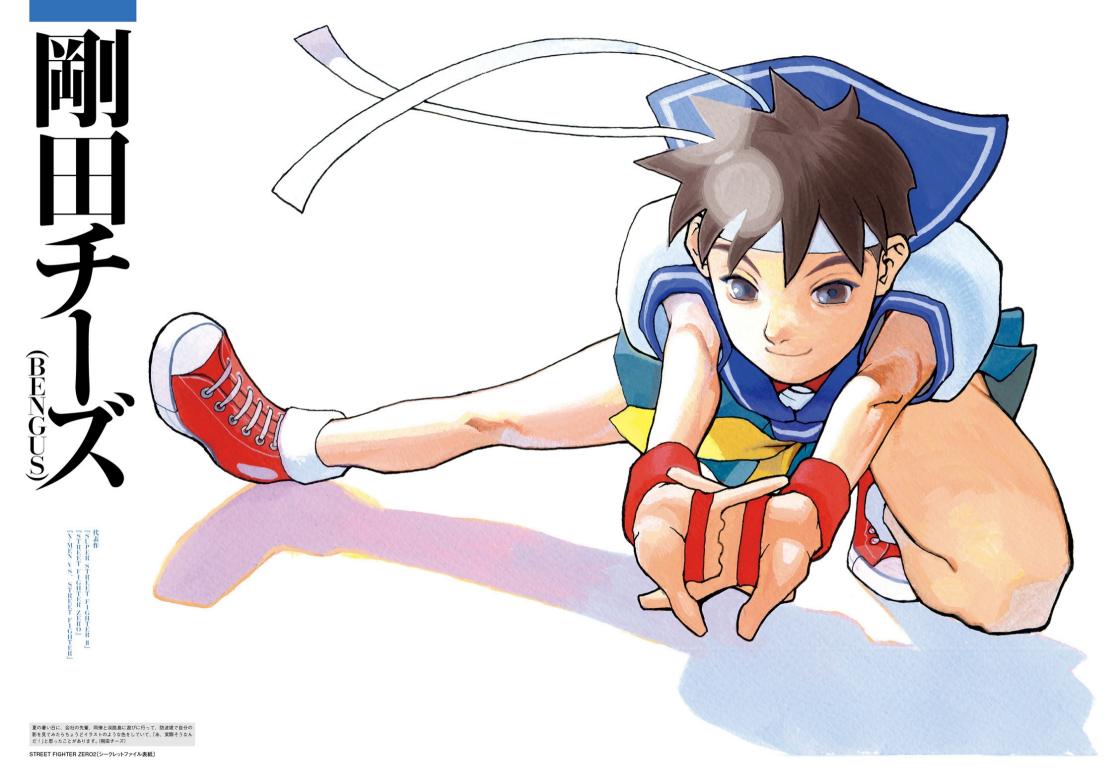


STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!

- イラストを得き的めたきっかけとは?
- A 物心ついたころには自然と描いていました(3歳(らいから)。
- Q イラストを描くにあたり、得意とする画材は? A 4915&L.
- Q イラストを描くうえで影響を受けた人物とは? A 安意良和さん、安田さん(※AKIMAN)、他。
- Q イラストを描くときに手紋せないものとは?
- A ガム。IIくないものを探してますが、なかなか。
- 0 イラストを描くのはおと夜のどれら?
- 「ストリートファイター」に携わったきっかけとは? 当時、デザイン室の立ち上げに組み込まれ、「ストロダッシュ」のイラストを描くことに
- Q 最初に描いたキャラクターは? A 谷田.
- O 最もお気に入りのキャラクターは? A 存出、ブランカ。あと意外に「スト#」の前子。
- () 値方やすいキャラクターは? A ケン。とても気楽にかっこよく掛ける。
- () 値きにくいキャラクターは?
- A リュウ。みんなの理想が詰まっているから。
- () シリーズ中、もっとも好きなタイトルは? EXELLORGO.

- Q プレイするときのマイキャラクターは? A なし。というかゲーム自体プレイしない
- イラストを描くにあたり、心がけていることとは?
- A とにかく安田さんという本物の絵があるので、なんとかそれほど見劣もしないものを 福こうとして大変でした。まあ、泣き言を言うのは実力がない証拠ですよね~。あと、 並きながらでもやり通せれば次からはレベルが上がっていると知ったので、とにかく やりきったもん勝ち、ということを学びました。そして、いつもタイミング食く安田さん がほめてくれたこと、管理者という立場でありながら、最後はクオリティを第一に考え てしまう(社会人としてはアレですが)SHOE(さんのおかげで、やり通すことができま した。この場を借りてお礼を申し上げます。
- Q イラストを描くにあたり、思い出深い出来事とは? ・「ストログッシュ」のとき、編集プログクション(?)の人に絵を裏返して見られたこと。
- それもこれも、今となってはいい思い用です。
- Q 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは?
- 1 おになし
- ① 背方にとっての「ストリートファイター」シリーズとは? A ありがたい仕事でした。とにかく絵の描き方を一から学んだよ。そして、場数をこな すほど除は上述するもんやと知りました。 さらに、練門よりも本書のほうが、 でぶこと ま物びしろも大きい (原もかきますが)。 そんな親 つからつことが できて、本当にありがたいと思っています。





 $140^{-33+972(9\pi)}$ $141^{-33+972(9\pi)}$

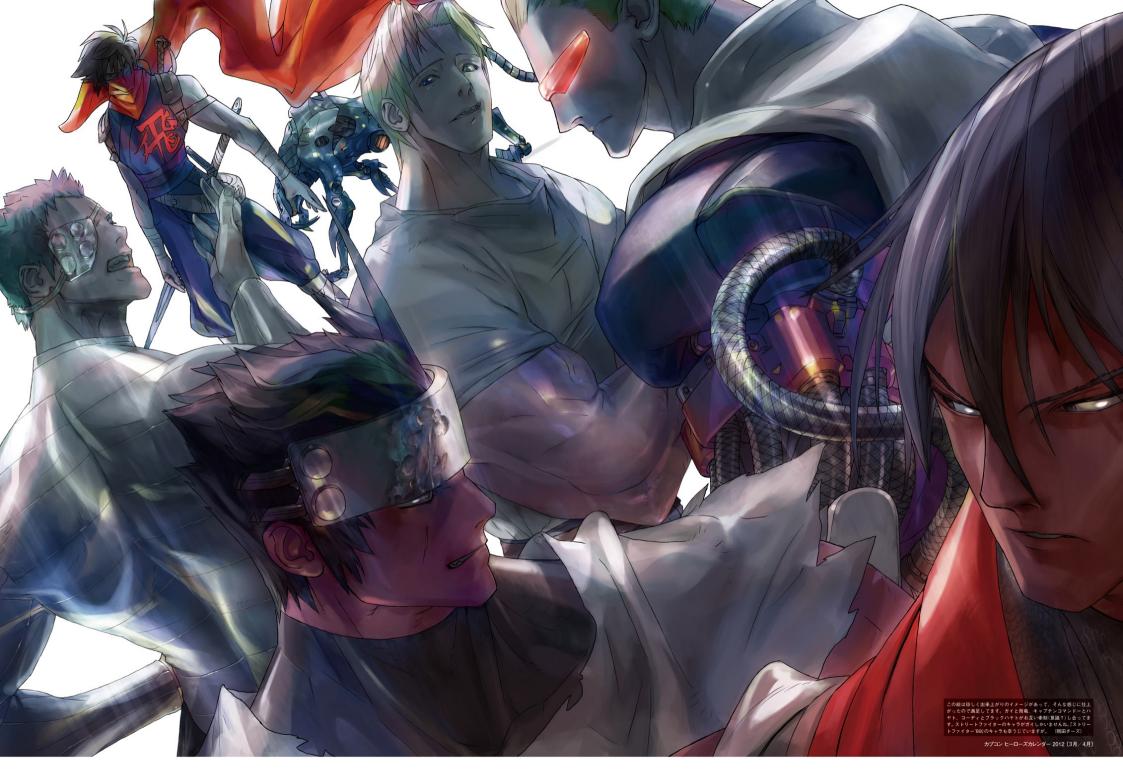


Phone 月イラストです。 日コ長の方はタイトルロゴのためにまんやを空 けてます。 空いているところになんとなく、リュウと毒鬼のシルエットが あります。 サガットはポスっぱくて本当にイイですね! (周田チーズ)











タテ長のリュウは遠枝後、すごく久しぶりにストリート ファイターの酸を描いたものです。 製肉も超えしぶりだ な〜〜 と思いなから振い点のを今憩い出しました。 ら う様はないんりゃのからと思ってましたが、個人が出 選外と描けたかな本、という感じです。 (剛田サーズ)







ます。もにも書いてましたから〜、(用面チーズ) SUPER STREET FIGHTER I (THE TOURNAMENT BATTLE用ポスター)









 $154^{\frac{33+97276\pi}{29928\pi}}$



CAPCOM VS. SNK PRO(CS版パッケージ)









者の絵は切り貼りしてますね。[スト2ERO]はごく名間には[スト1.5]と呼んでました。もなみに[ヴァンパイアハンター]は[ヴァンパイア (ダッシュ)]です。(明由サーズ)

ゲーメストビデオ STREET FIGHTER ZERO(バッケージ)











97

102ページの絵は、「さまざまな対数様子が変れたけれど、みんな倒したぜ、 やった !!って感じでしょうか? 強いますね。 ガイルが超列に入ってます。 163ページの絵は、下のラフのほうが、かっこいいんですよねえ……。 (別世ケーズ)



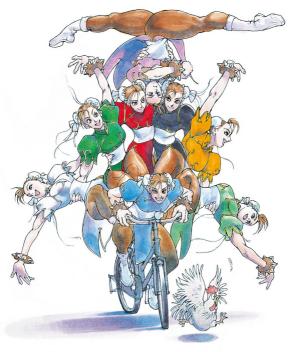
●観が「集かったーナ ごかんね〜」と言っているのを、倒されたリュウの吸 点で見ている絵です。とか、キャミィ、ローズが気に入ってます。(陶田ケーズ) HYPER STREET FIGHTER E(PS2版同様マウスパッド)



プライズ用ノート



ケーメスト権刊 キャルスアイフント3(キャと/数)



「スーパーストリートファイター」からも色のキャラフターが使えるようにな りました。なので、8人一緒に描いてみました。(用田テーズ) ゲーメスト増刊 ギャルスアイランド3(春葉紹介)

開川ナーズ

















アドン、サガットが気に入ってます。これと同時に、「ダンジョンズ&ドラゴ ンズ シャドーオーバーとスタラ」の仕事もやっていました。同由チーズ)

開川チーズ

ゲーメスト権刊 STREET FIGHTER ZERO(キャラクター紹介)









ダンの絵ですが、西洋雑さたかった記憶があります。(選いやつじゃのう ……) Actいら信じでしょうか、ベガとローズは、対決してそれぞれが無っ たパージョンを発きました。(73ページのローズは、タロットカードを扱ん できのがいいですね。(周田ケーズ)









開川チーズ 9フイラスト(習作より放粋)







デザイン室所蔵イラスト















ラフイラスト(習作より技界)





プライズ用ノート



部時まともに色なんか違ったこと無かったので、様けませんよーって 感じだったんですが、あきまんさんに「好きに描いていい」と言われた のでなんとか描けました。ありがとうございます。 (開ロケーズ)















カプコンファンクラブ [テレカ雄き下ろし]









朔川チーズ

STREET FIGHTER I 'TURBO(機保用バストアップ)









辨川チーズ SUPER STREET FIGHTER IX[4+929-1928] ダルシム ブランカ 4451 バルログ フェイロン



朔川チーズ

STREET FIGHTER ZERO(施促用全身)

ここにある[ストZERO]用イラストは、けっこうキレイに塗れたんじゃない かなぁ、と思ってます。リキテックスで連りました。(剛田チーズ)









柳田チーズ









STREET FIGHTER ZERO2(斯提用全身)











MARVEL VS. CAPCOM(版设用全身)























MARVEL VS. CAPCOM[メインイラストの抽粋]







当時に「またザンギェフ婦くのか・・・・」みたいな気持ちでしたが、今見るとノ リノリで描いてますね。そういえば、ザンギェフ婦くとき、個人だことがな いかもしれません。(明日テーズ)

朔川チーズ MARVEL VS. CAPCOM2(ゲームセレクト画面) ナッシュ リュウ **8**<5 4+31



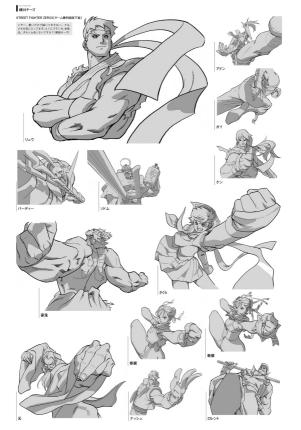


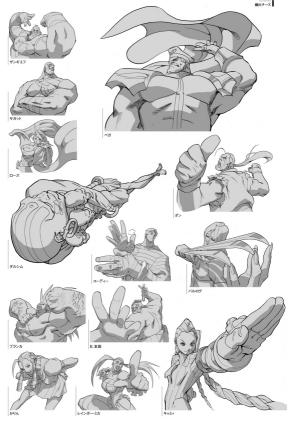
朔川チーズ STREET FIGHTER ZERO3(販促用全身) **さく**5 ザンギエフ バーディー ローズ





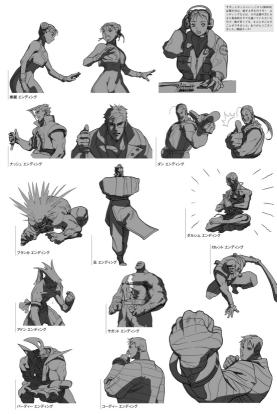






********* 193





開川チーズ STREET FIGHTER ZERO3(ゲームエンディング製査下絵) ベガ エンディング ローズ エンディング バルログ エンディング

豪鬼 エンディング



朔川チーズ

STREET FIGHTER ZERO3 アッパー(ゲームデモ機能)

今間、一連り見直してみて移じたのは、「サガットが全部かっこいい!」ということです。好きなんでしょうか? このころの世事ノードモみると、冷蔵庫を買い直してます。同田チーズ)





































辨川チーズ

STREET FIGHTER EX(キャラクターセレクト画面)





















ダラン・マイスター













[XAEN VS. ストリートファイター]と平行してやってました。世事ノート を見ると、「生ダラ美た」と聞いてます。テレビ収録が来たのか、飲の仕事が またのかは宝かではありません。(楽田チーズ)



朔川チーズ

STREET FIGHTER EX2(キャラクターセレクト調査)







リュウ









存號





1、みんな気に入ってます。と B. はくと、D.ダーク。同時期 2ERO3J「スターグラディエイ Pっていたようです。GS きゃ

















ガルダ





C.ジャッ

開川チーズ

| Table - X

STREET FOOTERS 2 M STREET FOOTERS 3 M STREET FOOTERS 3

















CAPCOM VS. SNK(ゲームエンディング画面)







「ストリートファイター15間等」の2枚の色雑は、すごく好きです。お塞に入れるなら、これを入れてはしいくらいです。リュウはいつも満足したのが誰けないのですが、この「整戒ったリュウ」はけっこう好きです。開発チーズ)

















STREET FIGHTER ZERO(コミック単行本発売記念)







朔川チーズ

・ 所川ナー人 ストI 波動拳の謎(神絵)











STREET FIGHTER I外伝 キャミィ闘いの序曲(CDブックレット弾能)

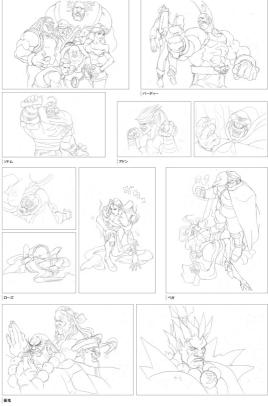




辨川チーズ



ガイ よくありましたもえ、とくにコメント機いでする・・・・、べがカマントのなびく感じがいいですね〜、側田ケーズ)



朔川チーズ STREET FIGHTER ZERO (4+9/9-97) リュウ



STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!

- O イラストを描き始めたきっかけとは? 幼稚園の頃に「コンパトラーV」を描いたのが、絵に関する一番古い記憶です。ロギッ トを描いてみたかったのではないでしょうか。
- Q イラストを描くにあたり、得点とする画材は? 「Adobe Photoshop」を使う機会が多いですね。「Sat」というフールモいつか使っ てみたいと思っています。
- () イラストを描くうえで影響を受けた人物とは?
- A 未だにいろんな方の影響を受けまくっています……。
- () イラストを描くときに手数せないものとは? A 育楽をたまに聴くぐらいですね。
- Q イラストを描くのは易と夜のどちら?
- 例です。早間にとりかかることが多いと思います。 「ストリートファイター」に携わったきっかけとは?
- 上司からたまたま筋肉質なキャラクターが描けそうだと見られて、仕事を任されたの がきっかけだと思います。
- O 最初に描いたキャラクターは? A America
- 0 最もお気に入りのキャラクターは?
- () 描きやすいキャラクターは? A とくにいませんね。

- Q 横きにくいキャラクターは? A ----全日届きにくいです。
 - O シリーズ中、もっとも好きなタイトルは? [X-MEN VS. STREET FIGHTER] TT.
 - O プレイするときのマイキャラクターは? A POLICEPHAN.
 - Q イラストを描くにあたり、心がけていることとは? A 中途下端なものではなく、「完成したイラスト」に見えるようにと心がけています。
 - Q イラストを描くにあたり、思い出深い出来事とは? ポスターイラストの制作で、大きいキャンパスにアクリル絵の目で描かせてもらった
 - のがとても楽しかったですね。[STREET FIGHTER ZERO]のときはずいぶん キャラクターが増えていくんだなぁと思ったり、「STREET FIGHTER EX」シリーズ では「Painter というツールに手を出してみたり、そんな細かい思い出もあります。 そうい式ば「CAPCOM VS. SNK」シリーズの制作中に当時のSNKの開発室にお 移搬したんです。近所のファミレスで食事をしていたら、被ろの席でなにかの物話を とても熱心にされてた方がいた……という変な記憶もあります。
 - O 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは? A とくに思い行かびません。
 - ① 音方にとっての「ストリートファイター」シリーズとは? A 「若い頃、一生懸命に描いたイラスト」です。



イケノ

SUPPER STREET FIGHTER | |
| SUPPER STREET FIGHTER | |
| STREET FIGHTER | |



アーケード版「ストド」の作業中の落書さに色を達りました。「ストリ」やドットゲームが持っていた間合わたときのリアクションへ関合われるすうな話といった機能・指導を、ポリコニのゲームにもさっちり移動しないとなー」ということを考えながらЩいていたと思います。しかしながら、「ストドリの順面上でのキャラクターたちのやられっぷりに、様々ぜん負けてます。(イケノ)











1ンは、あるまれったが確いと「特別は保険」の1フ に関いています。(イケノ) STREET FIGHTER V (特員 DVD バッケージ)







アーケード基本能(221ページ)が先にあり、それと同じテーマで、レンズを 製造から無難に変えて他パースをつけたイウストです。(イケノ) STREET FIGHTER II 3rd STRIKE (DC 様パッケージ)







ゲーム上での「職」)が実現されているものがイウストで出るさりなかったので、他にしてみたような気が……。[計] になるキャラフターも認定して、それぞれが聞っています。「ター 対 春報 [原 対 策]、 「が パル 対 ほくと! (アメリ カ 対 国 に)、「ヤンギェフ 対 タシン [回 対 策 プロレスラー)。という感じて下、(イタン STREET FIGHTER EX3(PS2版/パッケージ)





これも、204ペークと同じテーマで、あとは機関を変えた形です。さくらと の、影響がからればいいか。と思い切って関しました。これは「その助しる さりにことがう、シェンにことグラチッションからストルータラーの研究度 により構成されてます。他時の「プレス・オブ・ファイア」シリースの活用さん の他的いを開いてはいたように思いますが、意識しても無明はとものか いるのだないを表記した。(イケン)



今はデジタルなのでやり直しがいくらでもききますが、このころは手続き一 発酵食でした。今世うと恐ろしいです。デジタルバンザイ! デフォルメキャ ラクターも下Aなり接けました。(イケノ)

SUPER PUZZLE FIGHTER IX(PS版パッケージ)







カプコンのイラストとしては珍しい感じですが、指時をの中で流行ってム タッチを募集にといいれてかました。流行っているものと述べ、自分の洗練 まれてなり起処が増立てが、よ、いいですと加って(ケン) STREET FIGHTER ZEROS(DC話サイキュー洗涤薬がシケージ)





たみん人物だけを描きたくて、見上げる機能にして、こんな能になりました。 今見ると制作途中のようです・・・・・。(イケノ) カプコンデザインワークス(指き下ろし)





171





ASJ.



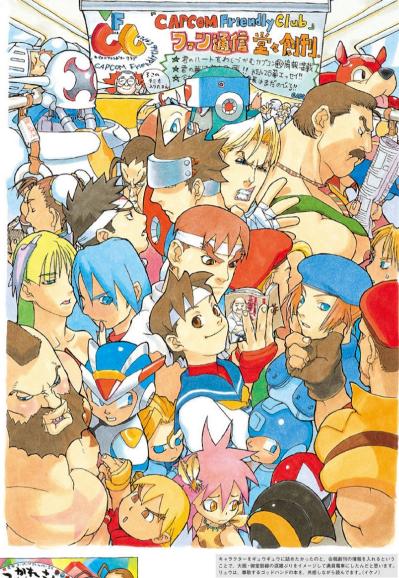
STREET FIGHTER ZERO3(シークレットファイル)





STREET FIGHTER EX2(シークレットファイル)

ほかのキャラクターは、すでにスカロマニ アによって改造済みです。シークレット ファイルだし、[EX]だし一ってことで、勢 いで描きました。(イケノ)



カプコンファンクラブ(ファンクラブ会報)

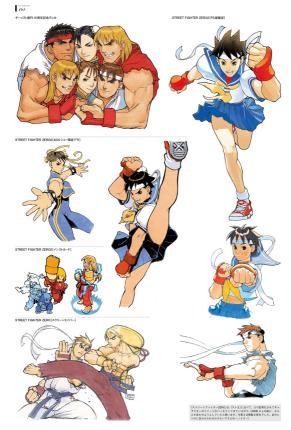
LLISTRATOR AT/



「パズルファイター」の世界は、本人が着ぐるみを着で闘っている……。そんな自分設定を絵にしてみました。(イケノ)

SUPER PUZZLE FIGHTER IX(シークレットファイル)

232 | ストリートファイター 7-19-17749- 233







STREET FIGHTER ZERO THE ANIMATION (同梱Tシャグ)

STREET FIGHTER ZERO2 (大会記念Tシャフ)

年質状なんですが、全然おめでたくない絵ですね。せめて、色はもっとポップに塗れば良かったなあ。(イケノ)

















リュウ





STREET FIGHTER ZERO3ダブルアッパー(PSP版キャラクターセレクト画面)







STREET FIGHTER ZERO3ダブルアッパー[PSP版ゲームエンディング画面]











ゲーム内のユンの絵は、シリー ズを担当してた CRWK さんに 似せて確いてます。(イケノ)



















******** 247























STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!

- Q イラストを描き始めたきっかけとは?
- Q イラストを描くにあたり、得意とする画材は?
- A 「Adobe Photoshop CS2」を使っています Q イラストを描くうえで影響を受けた人物とは?
- A あきまんさん、ペンガス(※CRMK)さんです。
- Q イラストを描くときに手載せないものとは? A すぐ現実適適して取くなるんです。だからコーヒーは欠かせません。
- Q イラストを描くのは暴と夜のどちら? A 夜(人がいないから)。
- Q 「ストリートファイター」に携わったきっかけとは?
- Q 最初に描いたキャラクターは?
- Q 最もお気に入りのキャラクターは?
- Q 償きやすいキャラクターは?
- Q 構きにくいキャラクターは? A 女性キャラクターですね。とくに存電が苦手です。

- Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?
 - Q プレイするときのマイキャラクターは?
 - Q 7043623001447777-W:
 - Q イラストを描くにあたり、心がけていることとは? A 「強そう」な印象をベースにして、それぞれの:
 - いった個性が出せるように意識しています。
 - Q イラストを描くにあたり、思い出深い出来事とは?

が記る機能になるほど、ISTREET FRONTER ENTER ENTER AND MARKETERS AND

- Q 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは? A 今後もよい方面でシリーブが続いていくといいと、新名ばからです
- Q 責方にとっての「ストリートファイター」シリーズとは?

. イケノ.

大ちゃん

STREET FIGHTER NERO

もともとはメインイラストではなく、最初は イメージイラスト ということだったので、 イメージカラーを「赤」に決めて歌り組みました。まさか、メインイラストになるとは思っ ていませんでした。とくに「集合絵にしなけ はいけない」との別様の歌り戻かが無い 中で進行したので、主役後のふたりが青年会 わせに立ている。という構図で楽しく制作 できました。(大ちゃん)

STREET FIGHTER ZERO(メインイラスト)







②2000 のイラスト258〜250ページ)が参加ったので、これのイメージの ラーは「新」というこころのウスタートしました。機能では情報を与した。 リックを発出イメージで対象をせる人ですが、数をよりは同じくらいの象 表のでは、キラケンをと、いういうな人からつっことを受けました。まる。 イメージイラストッてことで、けたらん)





大ちゃん



ストリートファイターZERO2外伝[ドラマCDパッケージ]

「ノスタルジック」をテーマとして取り組んだ作品です。 背景として描かれているのは、普通っていた大学付近の川原 (大阪府南河内郡の某○川)です。アレンジはしてますが、 実在の風景です。(大ちゃん)





リュウケンの傾回は、すんなりと決まりました。傾回上りュウの膝が見えなくなるのですが、これはこれでアリカと。これまで動きのある絵を描いていなかったので、それをでろう。というのと前端用アニメの「ストエ」からインスパイアされて、この絵が出来を描じてす。リュウのハチマキが白かったりするのは、まだ修行中だからですね。(大ちゃん)

ゲーメストムック STREET FIGHTER ZERO[付録ポスター]

264 | 34-5-77 to | 265 | 34-5-77 to |



シークレットファイル者ということで自由者が高く、「こいつには何をきせよう?」といった感じて、導うのはうにいるキャラウターほどを しく描きるした。フォトショップを選択してデジラルで描いてきて、20ページのカフカラを入れた他を相談的なます。カフカラ他のア イブアが成れ時代、マボラナンシンとゼリッとは、ころらは千様きで、40の点を含やマンの推定の意識を言葉しました。(パラ・A) STREET FIGHTER EXZ(シークレットファイル)



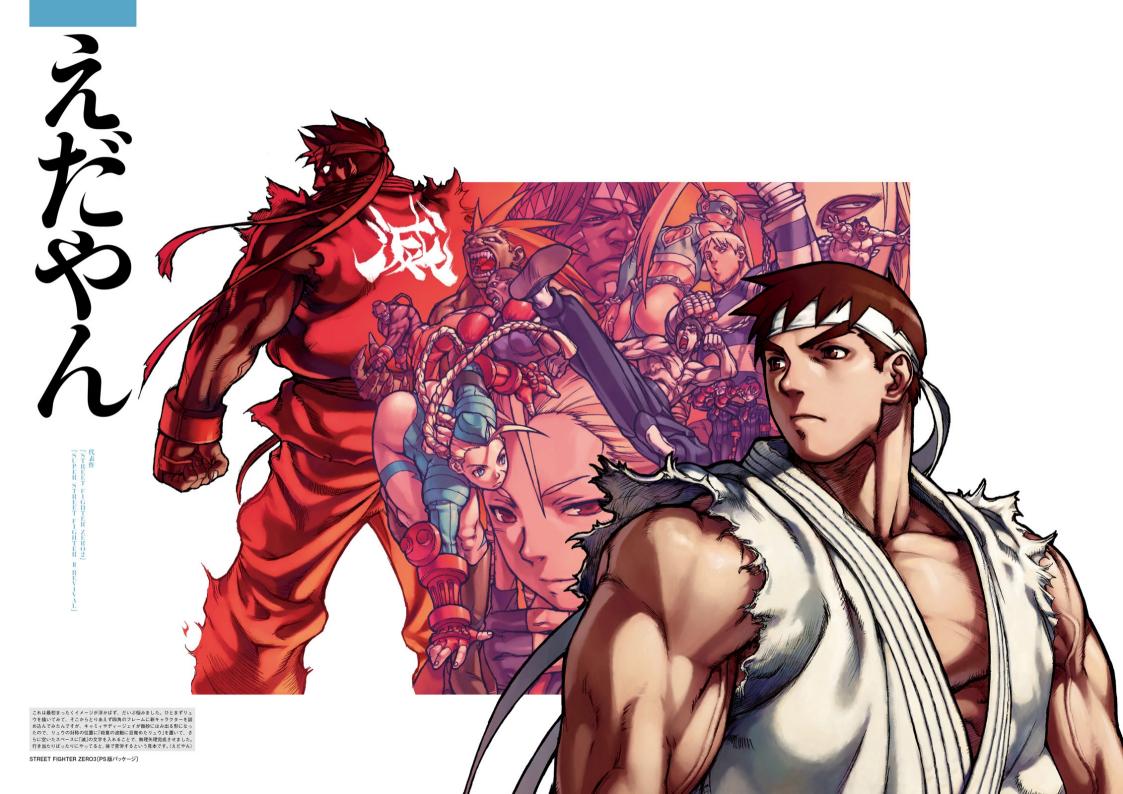
STREET FIGHTER EX(V-70-)1794

STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!

- Q イラストを構き始めたきっか付とは?
 3 具体的なきっか付は思い出せませんが、幼少の組から絵は描いてました。本程のイラストの見後を勉強したのは、芸人を受けるために「有資金人した予報校時代
- Q イラストを描くにあたり、得意とする資材は? 4 キャンパスに絵を描いていた明は、おもにリキテックスを使ってました。開発がCI
- Q イラストを描くうえで影響を受けた人物とは? A ノーマン・ロックウェルとフランク・フラゼックです。ともにリアルな絵を描くイラストレ ターで、ワンシーンを切り取ったような歯場がある絵を描く技術と感性がすば。
- ターで、ワンシーンを切り取ったような臨場感のある絵を描く技術と感代がすばいです。
- Q イラストを描くときに手放せないものとは? 1 当時のおやつです。これぐらいの時間になるとお腹がへって集中力がなくなってくいので、いつも甘い薬子ベンを食べてます。
- Q イラストを描くのは材と夜のどちら? A 人の少ない音かな夜が多いですね。
- Q 「ストリートファイター」に携わったきっかけとは?
- A 人社当時から練門を果ねて「ストリートファイター」キャラクターを描いていたところ。 その流れで仕事を担きました。
- Q 最初に描いたキャラクターは? A 最初の仕事が202ページのビデオバッケージだったので、すべてのキャラクターを 扱きました。ちなみに、練習ではじめて描いたキャラクターは9×ウですね。
- Q 最もお気に入りのキャラクターは? A [STREET FIGHTER ZERO]のガイ。とにかく洗い

- Q 描きにくいキャラクターは?
- いです。存在についてはユーザーの日も厳しく、種品皮が高いです。 Q シリーズ中、もっとも好きなタイトのは?
- A 「STREET FIGHTER HJです。この作品で「ストリートファイター」を知り、実際 に一番進んだタイトのでもあります。
- Q プレイするときのマイキャラクターは? A 存載を使うことが多かったかな。切れのいい足技とイメージカラーの音が気に入
- Q イラストを描くにあたり、心がけていることとは? A キャラクターイメージを保ちつつ、自分なりのキャラクターに仕上げることを心がけ
- A キャラクターイメージを保ちつつ、行なちのキャラクターに任じげることを心がけています。例えかの作家さんがいるなかで、自分が聞いたらどんな仕上がりになる人だろう――という意識は、つねに持っています。









充電のCRMKさんが「ストZIRO」ではアクリルガッシュを使っていたので、 少しでも印象を近づけようと際に関係を使ったイラストでも、これまで級の 自然を生かす意か力をしていて、原金がが効のてだったので、面材に傾れる のにかかり変わました。(よかん)

STREET FIGHTER ZERO2(サターン酸パッケージ)

******** 271



こんなにキャラクターがいるとまとまりまうないなーと思ったので、[2890] のイクスト[270ペーツ]と同様に、[2]の文字をフレールにして、誰の込みな がらまとめる手法を切りました。その様、フレームがなるべくキャラクター の紙(性合ないように重ねしましたが、ダンは切れてもいいか、と、縁に 思いっきり様々でみました。(大だや人)

ゲーメストムック STREET FIGHTER ZERO2(表紙)





締め切りまで一通関と、時間がまったくないやでやっていたので、楽して音音性 めることが実ないかなっと思い、初めて「Protectionical のフィルター機能を使って みり以、いかいが設け機能が来る。人ととき聞い合わせました。(えでやん) STREET FIGHTER EX(PS版パッケージ)



CREAK SALE/EXMEDN VS. ストリートファイター)のイラストでMAO を導入られて、アニメ的な途 り方がスタンダードになっていった場のものですね。CREAK さんは、いろいろな子派を取り入れる 方かったので、異数を構としては確認大変でした。最終的に同じにするとでなるとなったメインを きかせようと表別したムですが、スプレモニャモンダイ連ってしまうかが増えて下った大大や人

X14->275

ゲーメストムック STREET FIGHTER EX(表紙)

STREET FIGHTER II REVIVAL(GBA版パッケージ)





珍しく最初から描きたいイメージは歴まっていたのですが、うまくそれを再 現できるかなおと、いわいろ悩みながら倒作しました。このときはマーカー を使ったんですが、やり返しがきかないので、おっかなびっくりで送ってい た記憶があります。(えばやん)

ゲーメストムック ギャルズアイランド スイートメモリー(表紙)





さくもに関しては、とにかく「元気な女の子」、というイメージですね。描まやすいキャラクターでした。(えだやん)



えだやん ストリートファイターZERO [春報](小阪口絵ピンナップ) 2000年カプコンオフィシャル年賞状

ちゃんとしたイラストでいぶまを描い たのはこれっきりですね。ファンクラ ブ会報用なので、用の力を強いて、美 しく描けました。(人だや人) カプコンファンクラブ会種



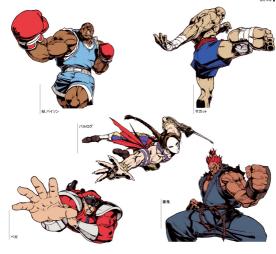


ガイル

フェイロン







STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!

- Q イラストを振き始めたきっかけとは? \ おさらくいののあったかいたのがたっかけだと思います。
- A BESTERORNIC ELLONDO SELLICEUR
- Q イラストを描くにあたり、特定とする画材は?
 A 首は本彩と色面中でしたが、今は「Adobe Photoshop」しか使えなくなってしまい。
- O イラストを描くうえで影響を受けた人物とは?
- A うーん。たくさんの作家に影響を受けすぎて挙げられません。
- Q イラストを描くときに手放せないものとは?
- A とにかく音ですね。CDだったりラジオだったり、とにかく集中したいときは音を欲し ます。逆に方えことをするときはなるべく静かな環境がいいですね。
- Q イラストを描くのは私と夜のどちら?
- A 背は夜でしたが、今は夕方くらいになりました。
- Q 「ストリートファイター」に表わったきっかけとは? A メインイラストレーターが多忙につき、攻撃本用場を下ろしイラストが自分のところに走わってきたのがきっかけです。「新人がやってしまっていいのか?」と、ドキドキしな
- がら届きました。 Q 最初に扱いたキャラクターは?
- A 練門も含め、人社後にはじめて描いたのは9x9です。
- Q 最もお気に入りのキャラクターは?
- A ガイルですね、ゲームをはじめてプレイして以来、彼をメインに使っていたので。
- Q 積きやすいキャラクターは? A ケンとダルシムです。とくにダルシムは綴さやすいです。

- A 存載です。とにかく難しいです。「これだ!」と思える絵は木だに提けたことがありません。
- Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?
- Q プレイするときのマイキャラクターは?
- A ガイルとディージェイです。コマンド技が苦手なんですよ……
- Q イラストを描くにあたり、心がけていることとは? A なるべく「こんなの○○じゃない」って見る人に思われないように気をつけているつも
- Q イラストを描くにあたり、思い出深い出来事とは?
- A 自分の扱いた絵がはじめて「仕事」として世に出たことです。
- Q 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは?
- Q 責方にとっての「ストリートファイター」シリーズとは?
 - こいいなど、きっかけ」をサスくくれた大学なものです。

















タッチを変えていこう。という指示もあって、音(SAK 哲能)のものを今集に取り入れてフラットを禁にしました。ペガがお気に入りです。(最質者)
CAPCOM FIGHTING JAM(メインイラスト)

296 | 304-17-07-





CAPCOM FIGHTING JAM(サントラジャケット)





























ストリートファイター15周年記念ステッカー



「スト的」の場外の告別第一項用イ ラストですね。「写真かポリコンが 予能なの?」と思かれることもあり ますが、全部ゼロから描いています。 オーラはフェトショップのブランで 描いています。(自気情) STREET FIGHTER M



アルカディア(104年メーカー別年質状)



この絵を描くために大阪城に取材に行ったんです この無を強いこのため、別様ない取材しているだっており、写真を描るとき、見知らぬおっちゃんに「大歌域は、この角重のはうが良いんだよ!」と、いらないアドバイスを受けてしまいました。(森気種)





非法核 CAPCOM FIGHTING JAM(キャラクターセレクト側面) イングリッド ュン CAPCOM FIGHTING JAM(斯提用全身)

リュウ

ザンギエフ

......



STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!

- Q イラストを描き始めたきっかけとは?
- A 子供の知から叙想と絵を描くのか好きだったんですが、大人になっていざ連路を決めるときにこれぐらいしか取り補がないことに気付いたから……。
- Q イラストを描くにあたり、得意とする画材は?
- A 予備きだとアクリルガッシュです。現在は「Adobe Photoshop CS2」を使っています。
- Q イラストを描くうえで影響を受けた人物とは?
- 3 映画展示のイラストーラーから影響を受けています。ひたが旧ロバート・マラボ ニズで、最は展開の100円のボスターを描いた人育です。最近では「ス・20のボ スターを描かれていたので、背近けれない。ファットを担ってしまいました。 日はドクルー・ストゥルーザン、「スターウェーズ」のインティージョーンズ、100エス ラーで有ななたす。上年、「相の日間があるたたが下でした」。最初で、 相談は、日本が限用にあるイフストレーターです。「スターウェーズ 前回の差更の ボスターが身近とした。また機ののエターを描してはしていた。またまで、
- Q イラストを描くときに手載せないものとは? A コーヒーとお茶、それにガムです。
- Q イラストを描くのは私と夜のどちら?
- A とくにどちらがいいというのはありません
- Q 「ストリートファイター」に舞わったきっかけとは?
 A 以前に在前していた会社で、格闘ゲームのイラストを描いていたので。
- Q 最初に描いたキャラクターは? A 各部かりュウのどれらかですね。
- Q 最もお気に入りのキャラクターは? A 存間です。デザインが素積らしいです。
- Q 描きやすいキャラクターは? A ガイルです。翌年に特徴ありすぎです。

- () 積をにくいきャラクターは9
- A バルログです。値が溢れてるので、ちょっと描きにくいです。
- Q シリーズ中、もっとも好きなタイトルは?
- A 「STREET FIGHTER II グッシュターボ」ですね。
 - Q プレイするときのマイキャラクターは?
- 0 イラストを描くにあたり、心がけていることとは?
- 「ストリートファイター」キャラクターに限った話ではありませんが、ユーザーやクライアント(この場介ディレクターやプロデューサー)のニーズと自分の損きたいものとのバランスをとることです。
- Q イラストを描くにあたり、思い由深い由来事とは?
- 3. ままでスポートフィグラー(のユーケを申してもグラグタンコンに関係されて、サンディエののコンテウェンに対しませたと、海内のアーダスやアップと交流できた。たてす。「CUPCON VS. SNA (シリーズは、カブコンのどを会議を選出されたと、対象などのより、不知のなどのデインを受けないためですサーー。「CUPCON FIGHTING JAMIC の様子グラグラがは、出版では、「ないで、JAMIC JAMIC の様子グラグラがは、出版では、「クリーブン VS. CUPCON は、便の値・ナラフをクリー・ギス 中に下していないた。ことが、ことが、こので、「クリーブン」と、「グラブランド」と、「グラブランド」といっている。
- Q 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは?
- Q 7歳のンタースタイトルに登場させたいキャラクターとは A 建場外生物に登場してほしいです。
- の 背方にとっての「ストリートファイター」シリーズとは?
- A 対義務闘ゲームという、新しいジャンルを築いた負人なシリーズだと思います。

300-027/0- 313 |

ピクチュ・

ストリートファイター25周年記念イラスト









STREET FIGHTER N (施促用)















扱いの返しると本作のテーマである水(液体)表現を伝えるために、チェックのたび に2倍、3倍と水の傷等が増えていきました。条件ではバッケージの度を方の度様で、 タイトルが上にくることが多いもしく、このパッケージグラントもタイトルスペー スが扱るメントに数を包される機になっています。(ボリゴン・ビグラ・スト



テーマ的に「ストリートファイター」側と「鉄拳」側が対立した横温が多いのですが、このイラストでは誰いつつ も角に歩んできたという感じを接したくて、このような構図にしています。(ボリゴン・ピクチュアス)

STREET FIGHTER X 鉄拳 (コレクターズ語パッケージ)

324 200-00



CAPCOM USA からよ人の大きから構成事的いたさまました。その構造を設置しつスレイアクト、アンガル ボーズなどを開催したりまで、トレーラーで提出しているモデルに関とし込むという作業を指面しません。 カロモデルセンログリンとした選番サベースに、CAPCOM USA アンエーシップンが作業化 ていただいた のが、こちらがイフストにつかます。1、2世上が15イマストからのすてくカッコなどのでは、1755年 別分のちない「となった」の意味、12世上が15イマストからのすてくカッコなどのでは、1755年



 $[X \Vdash 2\Pi]$ のイラストほどうしてもキッラを放ら必要がありますが、消者のタイトルを少しても違んだことがあれば、 $[CO++9\Re_{2}(G)]$ と思われるキャラが遅べたかなと思います。(ボッゴン・ビクチュアズ)

STREET FIGHTER X 鉄拳(アジア版パッケージ)

326 7-17-17



「ストリートファイター」ロイメージカラーは意だと思っているんですが、「国参」もかっぱりまでした。ということで、タイトルよりも全集ロゴの色でイメージカラーを分けてあります。(ボリゴン・ピクチュアズ)





STREET FIGHTER X 集集 (PS V_{th} ME V_{th} V_{th}



STREET FIGHTERX 故事 (PS Vak版 一カブコン海安ジャナル)

コスリー・ファイター・ボファー・ボファー・ボールのサービー・ボールのより、イン・ファイター・ボファー・ボールのより、イン・エールのより、イン・エールのより、イン・エールのより、イン・エールのより、イン・エールのよう、メータを取り、高くしております。 トルター・エールのよう (アロー・ボールのよう) (アロー・ボ







Visi版の前は高額特角として同種類が作ることもあって順え面を置とはちょっとアイストを変えないと 思い、水製鋼のやや走らかの達りと輪郭線を使ってより「イラストっぱき」を振ったものです。「ギリゴ シ・ピクチュアス)



こちらは水利間とは逆に、油給のようにやや濃い目のタッチを狙ったものです。(ポリコン・ピクチュアス)

















ポリエゴン・ピクチュアズ STREET FIGHTER IV (キャラクターイラスト)



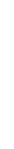




M.バイソン

バルログ

サガット







アベル





ルーファス

エル・フォルテ







#1-9<u>1</u>1

ポリエイン・ピクチュアズ

SUPER STREET FIGHTER IV (4+222-1221)





















********** 337

ポリニン・ピクチュアズ SUPER STREET FIGHTER IV (キャラフターイラスト)





4451

ローズ



剛拳







846







338 334-17-07

ポルゴン・ビクチュアズ



ジュリ

ハカン

********** 339



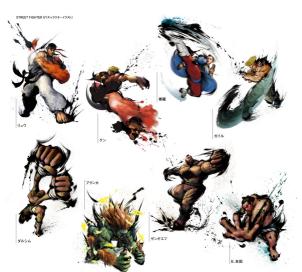




ヤン

殺意の波動に目覚めたリュウ

狂オシキ鬼





着着はそらに見意的になり、それぞれのキャラクターボタックで組み合わせて一板の絵として非古るようなボージングボギイントです。気命必要・水必要・バンドラ集の都必要となるでバストのような場合すぐぐり抜けできあがった 役替(の内のがモャラ(25枚)です。キャラクターはのモデルを下に載っていますが、今までよりイラスト色を出したくてデフェルメの機会いも無め、選ば全量がになっています。(ポリコンピクチュアス)





ポリエゴン・ピクチュアズ STREET FIGHTER X 鉄拳 (キャラクターイラスト)







ガイ

ブランカ

ダッドリー エレナ





コーディー





豪鬼



OCAPCOM CO., LTD, 2008, OCAPCOM U.S.A., INC. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

STREET FIGHTER & Me!!!!!!!!!!!!

Q イラストを積き始めたきっかけとは? A 「なんでマンガって正確な人の値をしていないんだろう?」と自分で描いてみたのが 始まりです。それが假違いであることになってのに数年かかりました――。

Q イラストを描くにあため、特点とする両材は? A 節节と「Photshop CS3]です。「Extended」から参画が扱えるようになか、「Photo shop」」とフェルーピーファイルが強くのに感動しましたが、仕事が考えてしまいました。

- Q イラストを値くうえで影響を受けた人物とは? A 内村キヌさん、高程表替さん、同島衛宇さんです。
- イラストを描くときに手放せないものとは?
- A コーヒーと傾立です。
- Q イラストを描くのは私と夜のどちら? A 夜のほうがはかどりますが、徹夜には何いです。
- Q 「ストリートファイター」に表わったきっかけとは? A ISTREET FIGHTER B JのPV映像のイメージボード制作を担当したのがきっか にコナー MHI - HALL ・ PARS イブトの用り回り入るのよより、映像に「G M 大ちトナイル
- けです。最初に描いた事能テイストの世界観がそのままに映像に反映されたばから か、各キャラクターのイラストまで制作させてもらえるとは思ってもいませんでした。 の 最初に描いたまとうクターは?
- A 説明にリュウを描いて、記憶までリュウを描いていた気がします。 以初のリュウはPV 映像部件のためのイメージイクストでした。 写影テイストの映画がPV 映像に説明さ れるしたが、ほかにも中間側周の存储やアメリカンアシャブ周のブルシムなども懸き ました。 これらが1回11を見られないのは収立だならと思っていたところ。 コンシュー マ俗の青メイナップに気縁されるととになったのはまれによ習っていたころ。 コンシュー マ俗の青メイナップに気縁されるととになったのはまれによ習ってい
- Q 最もかなに入りのキャラクターは? A SUPER STREET FIGHTER IIJと「STREET FIGHTER カナデザインの キャミママ・キャミィの多くは「STREET FIGHTER ZERO」スタイルで登場して しますが、「STREET FIGHTER カナ四部デザインが概念することになる。 きらにそ のイラスト海中に関ることができたことに導張しました。
- Q 描きやすいキャラクターは? A リュウです。とにかくいっぱい描いたので。リュウはキャラクターの忍がしっからして

- いるのに、もっとも色かついていないような認識があります。見る人によってそのイメージモドル方別なので、何を描いても9ヵウになり、どう描いても何か違うような気がします。あれこれ悩んでも仕方がないと、別り切って描いたところ楽になりました。
- Q 概多にくいキャラクターは?
 A 売り方案を押し出してくい女性キャラクターの立ちボーズにはかなり苦悩しました。
 女性キャラクターはチェックを厳しいですしーー。それに、線の細いバルログやご時にのマメルトを下した。エジェクンはためならしているグントー作くない場にフルナンで
- 我はママンクラーはフェンフと伝いて、テレー・、てれた、神の風い・パロラヤー 我们のダンも人変でした。マジメな表情をしているダンも一度くらい描いてみたいで す。
- Q シラーズ中、もっとも好きなタイトルは? A [STREET FIGHTER II]と[STREET FIGHTER II 3rd STRIKE]です。
- Q プレイするときのマイキャラクターは?
- Q イラストを描くにあたり、心がけていることとは?
 - ファンの方がそれぞれに思い様くキャラクターのイメージ、それを焼きないことを第 に心がけました。そのうえで見る人の無像力を吸起する何かが付け加えられれば しい、そう思って割作にあたりました。
- Q イラストを描くにあたり、思い出深い出来事とは?
 - 反響の大きいタイトルなので、単に出た時の反応の大きさに一音一受しつつ、その たびになが引き締金を思いでした。日本だけでなく海外のゲーム雑誌の表紙になっ たときはうれしかったです。
- Q 今後のシリーズタイトルに登場させたいキャラクターとは? A 既び選出も打撃も投げも、読みと台気の力ですべてを受け速せる! そんなロマン だけで当まているキャラクターがいると楽しいと思います。個人的には[Final Fig lat]のボイズンに登場してはしいです。
- 夏 責託とっての「スリー・アッイター」とサースとは? 素部学ー人の配としてよるタイトに関われたことをとても引むく思います。ゲーム としておけてはなく、デザインワークスが呼ばいまれた思考も入きい、それらに強い 事界を受けてデザイナーになったとおいと思います。最近が新りまめったが かで、「ストリー・トファイター」はいつまでも「ストリー・アファイター」らしく、変わらず人か 個まていてははいずき。



9a9 x2742



















































































ローズエンディング



























































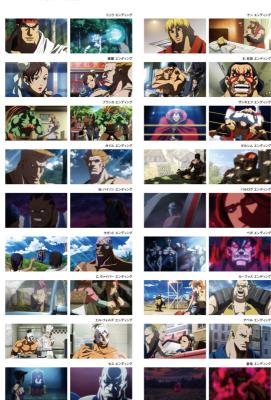


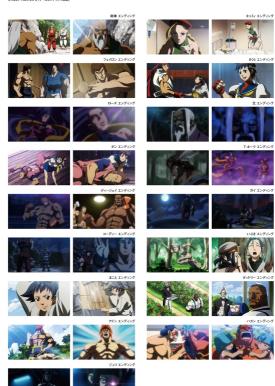












OTHER ILLUSTRATORS

SHOEI	352
SENSEI	358
前田縞	362
ハルマル	366
にしざわあきこ	370
石川ヒデキ	373
うじ	374
コマキシンスケ	376
オオイシ	378
北千里	378
レイゼンビー譲二	379
サクラ	379
たみお	380
エンドウUイチロウ	384
山田隆政	385
UDON	386
いとうのいぢ	388
toi8	390
SON	392
竹	392
FALCOON	393
ノナ(SNKプレイモア)	394
川野琢嗣(バンダイナムコゲームス)	396
バンダイナムコゲームス	398
村瀬修功	400
馬越嘉彦	402
コラボレートイラストレーション	405
カプコンデザインスタッフ	408





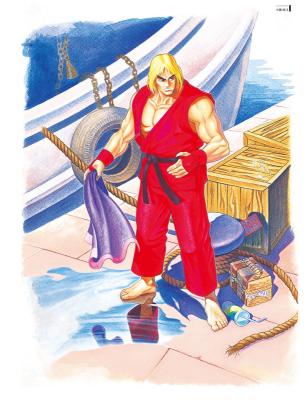
STREET FIGHTER I' (ACMEXインイラスト)

SHOEI

今後の開発は江田神経県で自然からた前途と、「7月1日間に関かれた前型で開北では近くおければす。そしてみといって 本規模でおけられておりますでは、他のはませい高されたが少す。一般地震を守って、もだけらかが一般地のは 無き、計ですが、「長年学どや実行のシケーとの場合に関加さて知るませた。」、自ら間にはおよび高度に関加さ 無を、計ですが、「長年学どや実行のシケーとの場合に関加さて知るませた。」、自ら間にはおよび高度に関加さ は、常見ながらが発生されば自らでは、一般である。「大きから上れたりまたなからでは、ことである。」 前の子学とやでは関わっているのはなりをはなってしまいましたが、異を出手で置かっているう々なって、こと一番のお 無いを知ているとなった。まなた。」













ケン

STREET FIGHTER I (AC版/Cンフレット)



STREET FIGHTER I' (ACIE/C-7l-sh)



COMPLETE FILE STREET FIGHTER E(CDブック語を下ろし)









COMPLETE FILE STREET FIGHTER I(CDブック揺ぎ下ろし)

SENSEI









ゲーメスト[付録カレンダー]



COMPLETE FILE STREET FIGHTER II (CDブック幅を下ろし)









AC用告知ポスター





前田縞

「ストリートファイター」20回年初めでとうこざいます。私がカプコンに人社する前から人気シリーズということもあり、イラストを描くにあ たってのブレッシャーはするおいものでした。「PUCASET FIGHTERILは、フェス自分のキャラケットをもなるでは、イフスや客域にあ たので、ペランスをとめいに編集が別しまた。「STREAT FIGHTERILは、フェス自分のキャラケットをそれまで領したがなかったので、ペランスをとめいに編集が別しました。「MPCASET FIRST TRANSPER IX-21では、発表のイタブタムに指導情報につっていただい た出い間があります。 ぬめて下側の地位とした。 地域やしておめ、単すがしてもかった」にと指数をなりです。(APIRISA

POCKET FIGHTER(ACISTSG用全身)









362 324-17-05



















STREET FIGHTER EX3(キャラクターセレクト高度)



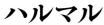












2回両年出めでとこだいます。その私がに少しても自分問われたことに、延復と入しまでいるはです。「ス ドラーファイター」のキャラクターを描いていた地は、「報告で書・用紙でアンタスで乗れて扱るということを いっせる大ながあることでいた出来があまり。それが、目前のよのようでもあった。思さてもかったと記します。そ れが反応としてから自分の配に扱うされているので、無数ではなかったかなどが出めています。接着するように に対するよとなった。「ストラーファイター」とデースが、ご言言を含まるます。これでまた。





1047N

































にしざわあきこ

キャラクターのイメージを譲さぬように、景徹のブレッシャーを基じながらお信事を ませていただちました。手を他に注意に通りキャラクターになってしまいますし、手 を指いてからはなくてもほりの選した機能力をもなたとなー。スタックの例う んの音点に音呼に認め継び参考が「ストラーショイター」というゲームを介てておた と思いますので、その整理を参考が「ストラーショイター」というゲームを介ててあた とおいますので、その整理をあるというでは、これが表示です。とっとまともに話け るといこのます。接続に200号、100でところでよぎでにじざらあるこ)



CAPCOM Character Picture Clock (プライズ用要品)



にしざわあきこ







年末キャンペーン用値き下ろし





にしざわあきこ

























石川ヒデキ



PSPあれコレ(キャンペーン音知用)

うじ

オススメです。(ラレ)



カプコンファンクラブ(会報表紙)















STREET FRONTIN ZUDIO 7 yrf-(5-LFYVBB)





STREET FIGHTER II 2nd IMPACT(シークレットファイル)

コマキシンスケ





STREET FIGHTER ZERO3 アッパー(ゲームデモ画面)









331-1370 377 I

オオイシ











レイゼンビー

















ットファイル描き下ろし4コママンガ





























たみお 着音順報 (株研修を受け)



たみお

入社して半年ほど報って、たくさ人料開をもらって描いたものです。ラフはな んとなくいい感じなのに、いぞ申養を指き始めると全然ダメで、大先輩のイケ ノさんに同意もチェックしていただいで、なんとか描いたという対策です。い ろんなうわしさと聞します。いっぱい望まった。中心にりまとんた。(たみか)





カプコン ヒーローズカレンダー 2012 [11月/12月]

1 382 | 33-5-7-7-8 | 383 | 33-5-7-7-8 |



エンドウUイチロウ

ストリートファイター X 数拳 マスターガイド (カバー用イラスト)



山田隆政

UDON



CARCON EIGHTING INNOV. LT. - C.- CER











STREET FIGHTER IV for iPhone / iPod touch (販信用)





カプコン ガールズカレンダー 2012 [3月/4月]

1 390 | 33-51-27 in | 391 | 35-51-27 in |

SON





竹



STREET FIGHTER IV for iPhone / iPod touch (版採用)



FALCOON









まずは「ストラートファイター」200周年、おめてとうこまします。「SNA VS. CAPCOM SVC CHAOS Jのイラストを 届かせていただいなことです。 人がきたファンキャラタラーを自に関うと確認したなんがあらます。 新くにあたって そがけたことは、アールを始らない人が見てもどれな人物なかかわかるように、ネャラタラーの創作を引われている。



SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS [斯提用全身] | 394 | 浮音音音



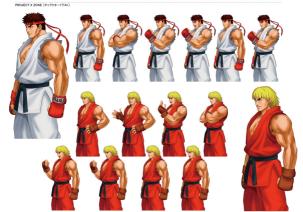
川野琢嗣



ナムコ ケロス カプコン(原促用全身)
- 396 | 深ささながっ





























西村キヌ×CRMK

SUPER STREET FIGHTER IX(#24-)



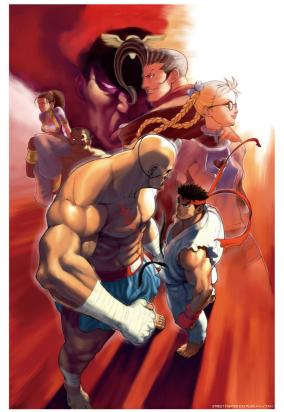


あきまん×西村キヌ×CRMK×イケノ×大ちゃん×森気楼× SENSEI×ハルマル×コマキシンスケ_{はか}

.....



|カプコン | デザインスタッフ











カプコンファンクラブ(会報表紙)







バルログ

M. バイソン

カプコンデザインスタッフ SUPER STREET FIGHTER I(ライセンスグッス用) ケン ガイル ザンギエフ ダルシム ディージェイ フェイロン T.ホーク

























MLALA MERCES



ダウンロード壁紙(リュウ&ケン)



ダウンロード型紙(春麗)



ダウンロード壁紙(バイソン)



ダウンロード望紙(クリムゾン・ヴァイパー)



ダウンロード壁紙(エル・フォルテ&ザンギエフ)



ダウンロード望紙(ルーファス)



月刊アルカディア2009年2月号掲載年質状



「カプコン大格闘祭」来場記念タオルマフラー

7-12-73 421



































カブコンデザインスタッフ





******** 427

STREET FIGHTER 25th
SPECIAL INTERVIEW

ストリートファイター25周年を記念して、 歴代開発者たちのスペシャルインタビューを収録! シリーズの制作秘話や今だから明かせるクリエイターの裏話、 コラボレーションタイトルの立ち上げまで、 カプコン対戦格闘ゲームの歴史が今、解き明かされる!!



Part.1	安田 朗×西谷 亮	430
Part.2	西山隆志×松本裕司	434
Part.3	石澤英敏×綾野智章	438
Part.4	冨田 篤(トミチン)	440
Part.5	小野義徳	442
Part.6	カプコンデザイン室	444



安田 朗×西谷 亮

カンで作る人に比べ、明らかに理屈が立っているんです。 「闘っていると最後は負けたくないから、ブレイヤーの動きは固くなる」とか、 「レースゲームは最初からピリだったらやる気を無くすから、 スタート時は差を抑えて、やる気を頻繁に与える「とか(xm)

私は初めてちゃんと社会に出る状態だったので、 安田さんとの出会いがものすごく強烈で(笑)。 社会にはこういう強烈な人が五万といるんだ、と思っていたら、 その後の人生を考えても、万本の指に入るぐらいの個性的な人でしたね(笑)(個8)

アーケードで爆発的ブームを巻き起こした「ストリートファイターⅡ」。 対戦格闘ゲームの金字塔を打ち立てた安田・西谷両氏に、カブコン入社の経緯からはじまり、 どのようにして作品を牛み出していったのか、金すことなく語っていただいた。

「明後日から来てください」 「明日から大阪に来てくれ |

お二人がカプコンに入った経緯は、どのようなものだったのでしょう?

- 安田 当時、専門学校を半束できなかったので、会社に入れなくて(美)。ポスター が振ける仕事を探していたら、ちょうどカブコンが採用試験をしていて、ポスが採用 してくれたので、「用後目からまてください」とよったて入材しました。
- 西谷 アニメーターをやったけれど、仕事に行くほど本字になる感じだったとか? 安田 高門寺にある「み●きブロ」って会社にいたんですが、総料が安くて、当時 住んでいた足立区から高門寺に通う電車貸だけで本字になって最めました(美)。
- 一番符合人の人社は、どのような経緯でしたか? 器备 仮も似た地でで、高校をや業して、「同日記!」という確認のライターのバイトを やっていたんですが、カブコンに人材していた友人からある日電話が来て、当時来 京に作んでいたんですけど、「明日から人際によてくれ」と言われて入りました。
- □ 「明日から大阪」って、えらく付いですね?
 要用 素単に入るには、そのぐらいじっなきのいけないってことなんでしょう(美)。
- **西谷** 当時、東貸月2万円で住める大阪の泉北ニュータウンに入りました。
- 要用 その部屋に遊びに行って、夜通し側までファミコンとかやって(美)。両谷君は、 人にゲームをやらせるのが上手いんですよ。で、「ハメもゲーム性のウチだ。ハメが



「ストミ」目的の企画書にある、毎週の原案と なった女性キャラクター「製菓」、微都参の様 い手でスピード型のキャラクターとして設 定されていた。デザインは同社の「ストライ ダー発電」に登場した意風のラインを翻承し であり、ここを出発点としてお観点のの影響 へ発展していった。

ある以上は使わなければいけない」と言って、延々とハメてくる。それで、勝つと「安 田さんは、いつまで新っても上下くなりませんね」とか、兼祭行権に出て、

- 回さんは、いつまで終っても!: 予くなりま 数器 ま、そんなことしましたっけ?(笑)
- 番箸 よ、そんなことはよしたっけで(笑) 要置 (美)ファミコンのディスクシステムでプロレスゲームがあって。そこに出てくる ジ・アマゾンという干魚人キャラで再合れに延々とハメでガブガブ痛み付かれて。そ の痛しるがブランカの痛みつきでリスペクトされてます(笑)。で、養冬を入れなか。

企画とデザイナーの二人三脚 「もっともっと」が合い言葉

dental is a View resident weeks ready

- 要書 最初、「サイドアーム」というシューティングの行品をやりました。
- 要個 あ、メカをやっているほうが徐い感じだったので、その後、文候補してメカも やりました。で、一番役いのは企画マンみたいだったから、「企画マンやりたいです~」 と言ったような気がします(美)。
- すごい上別志向ですね(実)。商谷さんは、最初、とのゲームに関わったのですか? 蓄参 『 罪べん」と呼ばれて、最初は引っ越したか情別をやって、『 非常門介名人 の実職審測」とかに関わってました。『 ロストワールド』前会の個スクロールのアクショ ンゲームにと関わったか、ちょうだ王智の兄様の性能がぐんぐん、たかっていく時間で、
- 第三 所計は、カブコン製の可引のを興ていたたんですよ。それまでは、ワントと対しての助した場合であり、少ないです。 ストラード・シャイン・ファルキをファ、コトルはファキー/ぐい・の目りがたったんです。そこでは南マスップと大阪内部が、地域では、アンドルはファン・スタが、これをやれば、あればのことが、アンドルはアンドル・スタが、これをやれば、あればのことが、アンドルはアンドル・ストラードは、アンドルはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラードはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラーはアンドル・ストラ
- 一両谷さんは、毎の通った考え方をされる人だったんですね。

「CPS 基板」の開発が始まったような時間でした。

- 発音 かて作る人に近く、明られに明礼がみっている人です。「同っているとは役は行けたくないから、プレイヤーの男もは同くなる」とか、「レースゲームは結婚からどかったからなるを全てから、スタート明は天を得れて、そるなをお写じなる人とか。だからといって過程をないがしろにするのではなく、「フィージックが重要」、つまりフィージッグエロジックの何かが重要」というのは、太イニってました。 一条日に、「前さらから回じるの何ははしかずじしたかった」
- 西谷 私は初めてちゃんと社会に出る状態だったので、安川さんとの出会いがもの



安田 前●カブコン在籍やログラフィッカー第ブランナーとして活躍。後輩の管成に も力を入れ、カブコンテザインチームのグラフィックやアニメーションパターン制作 に大きく貢献した。液在はフリーのイラストレーター、キャラクターをメカニックデ ザイナー、漫画家として活動している。ペンキームはあきまん(AMDMAN)。



高登 売●カプコン物の帯任金編スタッフとして入社し、宣出先とともに「ロストワー ルド」「ファイナルファイト」「ストリートファイター II)「教育者も、選地後、ゲーム 教育会社を立ち上げ、「ストリートファイターを以りリースギライン。オ・プランドマ スター」シリーズなど数々の作品をリリースする、株式会社アリカ代表影響後社長



すごく微質で(笑)。社会にはこういう微質な人がEDといるんだ、と思っていたら、その後の人生を考えても、ED本の指に入るぐらいの観性的な人でしたね(笑)。

安田 そうだったのか~(笑)。

- 商籍 今、思えばかなり失礼を行動だったんですが、実明さんが「こんなスコいのお えたんですま」と持っておナデザインを、よぐ「とうちょうとかって異くならないですか?」 とかいつて、「よ、もっとかけ」つく置かれてく笑。そうした。実明さんをつてくれるんってする。「すごいなこの人は。「まば」うほどやってくれるな」という印象でした。
- 要用 「もっともっと」が、当時よく言ってた言葉だったよね。 数等 「もっと自くならないか!「もっとカッコ自くならないか!ですね。
- □ 「ロストワールド」間定のときの印象は、何かありますか?
 要由 とにかく長かった! キャラクターが小さいので何とか何値を埋めようとするん
- ですが、全然理象6なくて。
- 番谷 たしかに見かったですね。32メガのROMが、埋まる気がしなかった(笑)。 安田 ロストワールドは開発後期に後長(※現会長)がフラッと来て、「安田君の作る
- ゲームは両面はカッコイイけど、何なのかよく分からないね。見知ったものを高さな いと、普通の人はワケが分からないよ」と言われて、急遽一面を都由に考し得えて。 **百谷** 社長がフラッと来て一言、は、けっこうあったようですね。「報場の娘」の行道
- のヘリモ、社長の言葉で急遽追加した、という話ですよ(笑)。

『ストII』をあきらめて作った 『ファイナルファイト』

「ファイナルファイト」前に、もう「ストⅡ」の企画はあったそうですが?

- 安田 キャラクターも作り始めていたんですが、ROMが足りなくて「ストリートファイ
- ター(1) はりもかおい容易で作らなきゃいけなかった。それであきらめたんです。
 番替 当時はファミコンのために、世界中のROMが足りなくなっていたんですね(天)。
 それで、「ファイナルファイト」の企画になった。と。
- それで、「ファイナルファイト」の企画になった、と。
 番谷 当時、「税貸」「ダブルドラゴン」と、暴スクロールのベルトフロアゲームはあっ
- たんですが、キャラが重かったり仕様がイマイチで。 変田 でも、海外で売れてたんだよね。
- 要田 でも、海外で売れてたんだよね。 置谷 とにかくちゃんとしたベルトアクションを作ろう。と思ったのが「ファイナルファイト」 り、のスタートですね。当時「天地を喰らう」も出ていたと思うんですが、3ラインとか、
- 個人的には「あらえない仕様だ」と思っていたので、ラインは無くしました。 要額 なるほど~(笑)。 番番 『ファイナルファイト』は、左右の当たり特定のドラトが、予品と美でバースを つけてロドラトぐらい予報は広がるんですよ。誰も気付かないこだわりですけど(笑)。
- ──問発中に心がけたことはありましたか?
 番谷 安田さんが耐張ってキャラを大きくしてくれたので、見栄えがすごく良かったですよね。キャラも多くて。ただ、16メガしか使えなかったので、パターンが今なかった。

- 要職「ロストワールド」で表現し過ぎたので、名切しないでゆらたかったべてす (実)、終決の言意の反音を添かして、反場った「別」「高値」の情況を中心に目野 観を編みまでて、また頭で終起にされたのは、「ロストワールド」は10分でいる 正とすべてのゴージャスが多かるがおども、特がそこまで無べるがけてはないから、 おからないですべてのゴージャスが多から情報にしてれ、と、
- ─「ファイナルファイト」のキャラ目ので気をつけたことはありますか?
 要用 業子になるようにをがけましたね。あた、社長の「忍者を用して」の・・パで、 オイが商業をした。「外人は忍者と恐竜が好きしたいうのは、よく関うましたね(笑)。
 ─「ファイナルファイト」後のベルトアクションに、おこ人は目むったんですか?
- 番番 「エイリアンマップレデター」は開発後間に参加してますね。けっこうこじんまり した感じだったの名。「もっともっと」と、かなりハッチャウた感じにがしました(笑)。 要面 「エリブレ」は、リン・クロサウだけ独立ましたね。別っぽくて地球だったので、 今様をオレング門に参加してきた。

万全の体制で作った 『ストリートファイターII』

- ──「ファイナルファイト」が大ヒットして、「ストリートファイターⅡ」に取らかかるわけで
- すが、企画は再答さんだったんですか? 画器 ROMの収収も良くなっていたし、海外から殺傷の委請があったと聞いてます。
- 要用 「ファイナルファイト」のヒットで「ストロ」に人材をまわしてもらえて、「これは持ち 概だ」と対心でました(笑)。 悪名 まずきったがたってがら、ゲート性を除るしたり、というのがあったんでもり。
- 画答まずきっちり作ってから、ゲーム性を検証したい、というのがあったんですね。 コマンド技なども結束に住標を導べて、作り直しました。
- コマンド技なども特別に仕様を調べて、作り直しました。 要置 やはり、「ストロ」が前行くなるには、西谷書に任せるべきだ、という意識があっ
- て、被内の期待も高くて、開発中に人が続々と見に来て。途中のバージョンで両待 君が封戦取退を作って、社内の関係署の人間にやらせるんですよ。最も抜けにして、 負けた人は遅々と対策させられて。 そればは14(等)。
- も違う。その反応が、このゲームが受け入れられるかどうかの大きなカギを握っているので、ロケテストも、必ず参加して見るようにしてましたね。 キャラクターの得容も、相撲取りや飲入など本当に個性的でしたが、なぜあの
 - 要回 「ファイナルファイト」の前に出した、「ストロ」キャラクターの草案があって、そ こでプロレスや判積格関技機を前提に、キャラクターを決めていきましたね。
- こでプロレスや男種格闘技術を演奏に、ギャラクターを決めていきましたね。 一女性キャラを入れることは、最初から決まっていたんですか? 要簡 「ストリートファイター(1)」は全員が別の流い世界で、それはそれで求めてる

「ストリートファイター(I)」は全員が男の渋い世界で、それはそれで求めてる人もいるし、 正しいとは思うんですけど、自分の欲望的には納得いかないわけですよ(笑)。 後付けですけど、女性プレイヤーが自分を仮託できるキャラクターも必要でしょうし。 それで、春麗を入れました(2011)

人もいるし、正しいとは思うんですけど、自分の後望的には輸得いかないわけですよ (美)。後付けですけど、女性プレイヤーが自分を仮託できるキャラクターも必要で しょうし。それで、存業を入れました。

- —「ストライダー最近」の三姉妹の影響はあるんでしょうか?

 安田 あると思います。当時、「中国戦」は無いといけない感じだったので。『イー●

 をカンフーしゃ(等)。
- 西谷 「ストロ」のキャラは、「緑の散人」など短い言葉で裏明できる。直感的に分かる感じにしよう、というのは話してましたね。子供が見ても分かって、一言で人に伝え
- られるように、というのは、当時こだわってました。 安田 頬の中に、何も抵抗無く入る、というのは重要だと思うんです。 一「存成」という名前はどこから?
- 商谷 武衛系の雑誌を見ていたら、似た名前の人がいたんですよ。で、中国語の 読み方なんで分からないから「チュンリー」って読んで、そのまま当て字で名前にしま した(た)
- 一対戦で介キャラが使えることも、前提としてあったんですか?
 安田「ファイナルファイト」のときには、「複数同時プレイのほうがプレイヤーが楽し
- ある」というカブコンとしての姿勢があって、「人相関プレイだったんですね。我るキャ クタター会員被えるのがベストだけれど、等は前には無理で、「スト目のときは、背が 「自分」を「人名をして被えるような形にしまうとして、名人様えるようにしました。まあ、 インド人は「あんなのすむしゃない」と思うかもしれきせんが「笑」。 一般日のキャラル型では、「人名を思いっしたったかったんですね。
- 安田 最初、ボスの指示で使わない方向だったんですが、途中で○Kになったのでリュウを入れました。 ──「ストロ」がスゴいのは、今日が写しく地び返りを持っていないのに、対戦バラ
- ンスが成立しているところだと思うんです。その退はいかがでしたか? **百谷** やはり、安田さんが言われたように異種格闘技だったので、そこを同じ形に



対戦フレイという他たち 楽しみ力を広げた「スト リートファイター目。 しかし、安田・西谷両兵 にとって協内で対戦が波 行るのは想定外だったと いう。 する気はなかったんです。

- する私をおからんです。 要置 所谷付は、どんなものでも調整できるから、とことんやってくれ、と言うんです。 そこをは別して、ガンガンやりました。「調整できないから止めてくれ」というのは、ほ とんと関いてことが繋い。 むしろ、「なんでもっとやらないんですか」と言う感じで。
- 西谷 でも、やらかしてるところも結構ありますけどね(笑)。「ストロ」はサアクションが収拾で、役員ボーズでキャラの呼吸の動きが入っている。
- 要面 いや、当時の別のゲームのパクリです(天)。おより前行くないアクションゲー ムか何かで、キャラクターが呼吸しているのを見て、「これを3パターンで再収削水る なら効果的だな」と思って、人れました。
- ほかにも、電撃のシビレとか、火災を食らうと燃えるとか、リアクションを両谷さ んが追求していた。という話を聞いたことがあるのですが、その辺はどうですか?
 - Aが出来していた。この点で回いたことからののですか、その回はこうですか?
 番番 電気食らうと、骨が見えたほうが向合いじゃないですか(笑)。限に食らったら ゲロ吸くとか。いつの間にかゲロは無くなってましたが(笑)。

『サムライスピリッツ』 『バーチャファイター』の衝撃

- ──「ストロ」はメガヒットとなりましたが、対戦格闘ゲームのブームが来たとき、両谷 さんがあるとき「衝撃を受けた対戦格闘ゲームがある」と発言されていました。それ は、SNSさんの「サルライスドリーツ」ですか?
- 画等 そうです。正貞、カブコン以外であゃんと出来る対策特別ゲームは無いので はないか、と思っていたなですが、「サムスだ」は、あゃんと出来ていたさえ、自分の 基盤を必収えていた部分もあった。自分の中で「これ以上はやってはダメだ」と思って いたことを、ある部分で超えて、あゃんと減るしていた。善要でしたなん
- 要額 「中ムライスピリッツ」はナコルルやキャラクターも良かったし、ゲーム内の絵 も上手かった。僕の作るキャラクターはアメコミの方針に変れていく中で、日本の役 所の記号を人れて、なおかつ成功していたのも良かったです。 キャラクターデザイナーらしい祝え方ですね。
- 要回 "場の前をはセーブしていた旅分もあって、日本の影響キャラのよりも入れた いけれど、それをやることで走水市場などから業庫したキャラクターになってしまり並 があったんです。「中人スピリまとれをやって、かつ場合していた。カブコンの中では、 「ストラーファイターZERO」で、それを作りにやられてしまうわけですが「笑)。 一部リエンを展ゲームに出しては、ロッかでしたか。
- 画答 最初、「バーチャファイター」を見たときは衝撃でしたね。ただの同し載りの映 権が、なぜここまでカッコイイんだろう、というふうに、ビックリしました。直接感覚に 訴えかけてくるカッコ良さというか。

『ストリートファイターⅡ」設定資料









c makes



「ストリートファイターII」の原案となった設定者。 この時点ではリュケの姿もなく、空手家が主人な は関しものの、世界を観にかけるのではく、鼻 を開かに繰り広げられる格闘トーナメントとして



DOL SHOWING IN 20対戦格闘そのも が、キャラクターや在着 の当たり特定はすべて リゴンそのもので設定さ

安田 当時、自分でポリゴンやモーションキャプチャーの役割に触ったりはしていた 人ですが、「もプランでついけ無限からがたらか」といるまたこのがまって、「パーチャ」 が来たときは、ついに来たか、という感じでした。

-58 [258-127-74-#1089H POINTRESCHOOLSING 東田 チームは有様な人が集まっていたんですと、で、自分では「伝道に様えが一 ムを作るしかない」と思ってやってたんですが、それは思考停止ですよね。ポリゴン が何えるなら、最終の思を導入したほうが良いですから、ましは終にこだわって、「終

のほうが絶対良い」って言いたいタイプじゃないから(笑)。 一百谷さんはカブコンを辞めたあとアリカを作り、「ストリートファイターEX」でポリ

ゴン格間に挑戦してますが、実際に作っていかがでしたか? 西谷 オリジナルでポリゴン格間を作ってみたんですが、どうも売れるかどうかしっく もこないので、思い切ってカブコンに相談してみようと、かなり知い期間でリュウとケ

ンを作って、カプコンに持ち込んだんですね。そうしたら意味にOKが出て、 -カプコンから依頼があったわけじゃないんですか!? 西谷 完全に持ち込みでしたね。で、この前久しぶりに持ち込んだ映像を見たんで

すが、あまりのレベルの低さにビックリしました(笑)。

安田 存載の新コスチュームを作る予定だったんですが、それが無くなってしまって 残念でした(笑)。

存載は、「ストZERO」でも衣装を変えたら、けっこうな反発があったとか? 西谷 あれ、遅刊型かったんですか?

安田 たぶん、良かったという人もいるけど、変えることを知る人もいて。

西谷 2D 対戦格闘をポリゴンに落とし込む、というものでしたが、大変でしたね。彼 動事を入れようとしたら、「弾を撃つなんて、とんでもない!」とソフトの人に怒られて。 「技術室の學でないストリートファイター」とは、新賞な(笑)。

高盆 当時は 無理的に生活側の4のか出し続けるのが難しかったんです。 ちたか 報念もの体で表定しているので、少しでも輪がずレスト まらいをたてとに、

安田 僕は「スタグラ」をやっていたので、「EX」はしゃがむとすぐしゃがんでくれる のがうらやましくて、3D格闘をやっている人は、それが不自然なんです。

西谷 その辺は割り切ってやってました。動きも、途中でキャンセルできるところを たくさん作ってあるんですが、本当は不自然な動き。本来の動きの横両をすっ様ば すわけですから、そこは2Dのゲーム性にこだわらたかったので、あえて人れました。 --- 「ストリートファイタード」でもその問題はあったらしく、結局、当たり判定は2D に当立せることで回避したとうですね。

西谷 アルカディアか何かで、当たり判定写真を見たときは、無何しました。EXは 立体で名れる様なる様っているので

『ストリートファイターⅡ から20年 今後のシリーズに望むもの

お二人は、それぞれにどのようにお互いを思っているのでしょう?

要用 使にとっては「最高の企画マン」。いつも一緒にやりたいと思っています。

西谷 ありがとうございます!

変田 ただ、自分が昔のような働きがもう出来ないので、そこで一緒にやることがで きないんです。ポリゴンのモーションを作るにしても、今は自分がその仕事をやって いないから、最高のものを提示できない。テレビアニメとかならば、適当な働きでも その場限もで流れていってしまうけれども、ゲームは同じ動きを何回も何回も見なけ ればいけない。動きの良さというのはリズム感から来ると思うので、脳内麻果が出続 けるとうた、物名のこないリズムのあるスプロ・鍛みを扱っていたければいけないけれども、 ポリゴンの曲きは、自分のその動きからは合致しないんですよね。それを合致させる ためには、今の自分では時間をかけないと出来ないのが報念ですね。

事業 チーションけいいので キャラクターデザインだけでも ねってくださいと PR 5 III.

一そして、「もっともっと」が始まる、と。

要目 「もっともっと」と言ってくれるのは、両谷君だけでしたからね。ほかの人は、 「それは止めてください」という人が大学で。「もっともっと」というのは、「オレもやりま すよ!」という、裏の意味を持っていると思うんですが……違うかな?(笑)

西谷 (笑)いや、甲純に前白くしたいんですよ。もちろん、やった結果、こちらもバ グで危ない目に合うわけですけど、結果而白くなれば、それが一番良いので。

寮田 昔はゲームが出来たらROMを発送して、その後パグが見つかって、トラック を呼び戻すじゃないですか。そうしたら、「よし、この間に調整できる」と、新しい技を 追加したもして。それがまたバグを生んだも(全員保険)。「いいものを作る」という意 同が分かりやすく一貫しているので、それが良かったですね。

西谷 最初にも言ったことですが、いつも期待に応えてくれる人です。絵やドットに 「役を入れる」ということをよく言ってたんですが、ただキレイとかカッコイイではなく て、こういう理由でこのキャラクターなんだ、この絵はここを見てほしいんだ、という 安田さんなりの理局があるんですよ。

要用 「役を入れる」はよく比ってました。他かしいですね。何えば、肚の中には「バ クリートレス問題(ってあるじゃないですか。

はい、そうですね。 変回 でも、ゲームのキャラは、本来バクリであるべきだと思うんです。

-1111111 西谷 えれ それはどういう!? ですよ、「大●信徒 対 宮本●森」、とか。

一直おさんけいかがですかり

要用 本来は、対戦格闘ゲームであれば、知ってる人同士の対戦を見たいと思うん

- S. A. 変目 でも、それができないから、その良さが入ったキャラクターを倒る。 それはキャ

ラクターデザインで必要なことだと思いますよ。 高谷 そうですね。

要圖 「ストリートファイターN」でも、ちょっとだけキャラクター以来の仕事の打造が あったとき、「●ーチン大統領 |を描いて、持っていきましたから(令()保険)。

西谷 (笑)それは素晴らしいですね! なんで出さなかったんですか!? 変目 実は今の大統領はニセモノのサイボーグで、本物はシベリアで勾信されてい る。で、そこから脱出してニセモノを削そうとしている、という設定にして(笑)。それ

ならば、百像報とか名分数額とか大丈夫かと思ったんですけどね。 しいや、ダメだと思いますよ(笑)。

要目 「ロシアン・エクスプロージョン・ポム」といって、相手を羽交い締めにして自爆 する技とか、考えたんですけどねえ(再び全員爆笑)。ボツになったから、このチー ムとは合わないなあ、と思って、まあ、西谷君に良いって言ってもらえたから、もうい t+P(T).

一最後に、ストリートファイター25周年という部分で、何かありますか? 高谷 「ストN」が家庭用の通信対策の売引役となったのは軽駄深いですね。初め

てやる人にとっては、それほどヒドいラグを感じるゲームでもないと思うんですよ。こ ういう進化もありなんだな、と。そこで「ストリートファイター」というコンテンツの力を 感じます。まったく新参考だと、こうはならなかったんじゃないかと。

要用 自分としては、もう対戦終闘ゲームに関わることは無いと思うんですよ。「スト サートファイター」は、ボクのものではないし、今後は、好きに作ってほしい、という ところでしょうか、「こうでかきゅからかい」「こうしかきゅいけかい」ということは、 第じも Retrive Entropy

本日は、長い時間ありがとうございました!

絵やドットに「役を入れる」ということをよく言ってたんですが、 ただキレイとかカッコイイではなくて、こういう理由でこのキャラクターなんだ、 この絵はここを見てほしいんだ、という安田さんなりの理屈があるんですよ(所俗)

ディンプス

西山隆志×松本裕司

僕自身、一度ちゃんとした格闘ゲームを作りたいという思いがあって、 パンチやキックの強さを感圧センサーでゲームに再現したらどうだろうと 考えたわけです(Mill)

2Pのキャラクターには僕の名前をつけようと思っていましたが、 裕司だとヒロかユウになってしまう。語感が微妙だし、 「vou と間違われそう……ということでケン(拳)になりました®料

カプコンで初代「ストリートファイター」を生み出し、SNKで数々の対戦格闘ゲームを手がけ、 現在は「ストリートファイターリ]「ストリートファイター X 鉄拳」の開発に携わっている西山・松本両氏。 彼らに全脚技術ゲームのグ氏を乗り込みでよらった。

カプコンで出会って以来、 一緒にここまで来た

西川さんがカプコンに入られたきっかけをお買かせください。

- 書面 自分自分が報信社をつていただいこともあって、取る分析でしっからた ケームを作めたいという思いがあらまた。(スパルタンス)については、中科学リント ムの出界もあるんですけどね。ただ、あの作品は経過ゲームというまか。 たけから吹て く品数をタゼングはベルンチャルックで繋ぎまだんゲームのようなものと思っています。 一般と先んはアルエアカコンにくたけたとかできか。
- 総本 領報刊の東小田福志とある人名を支援組立れたです。ひとつほかフェ もちなからは関係的な名と、どうださなかプロンの合成的できた区群 も立かったので、さっそく文社選問をセッティングしてもらいました。選問してみたら いちから前後をし、そのまと展することになってしまいましたが(別、人材拠立る (関係に関係が、大学がイン領部が多れば、そもが関わった投資で有点の下 に保証されるた。以来、所にしてつと、単なんです(別、 ・カフェンフのがなりななんと)では、
- 園山 カブコンで最初に作ったのは「セクションス」です。ただ、カブコンでは19イトルにかかりへきれてなるのではなく、今でいうプロデューサーのようにいんなタイトへに19番する【サラルをたかったかく」、いいれた基準は出来込む。任命のマイデアを反映させつの規模のディレクターに任せるという環境を含をからさしていました。実際には除水や時じくディンプスの例野をディレクターとして、変方に何ることがなった。する。
- 数本 伎のデビュー作は「闘いの機歌」です。といっても、上人公の声だけですけ どね、ちょうど配属されたときにこのゲームの音声収録がありまして、それがデビュー

会議中のメモから生まれた 『ストリートファイター』

おふたりが「ストリートファイター(I)」を開発されたということですが、このゲーム

の企画はどのようにスタートしたのですか?

高血 あまり気息りとない公温がありまして、気知らしにレポート削減にアイデアをメ そしていたら、そのときふっと思いついたんです。可能のカゲコンはデーム状態の あたがき上陸がたったのですが、公民としては私名中の以れ、や野豚やゲームの間だい 最も向したかった。ただ、カブコンにはメカヤロエクスを使った人がからなび体を作る グラハクがない。そこで思いついたのが構造として比較的シンブルな、感化センサー 今年にゲームの参考でした。

- つまり、「ストワートファイター(I)」の企画は大型筐体の開発ありまという視点から 生まれたんですか?
- 西面、そななです。庶自身、一度ある人とした対義務局を作りたいという思いがあって、パンチやキックの強さを感化とシサーマゲームに再致したらざがだろと考えたわけです。そのアイデアを開の際には、当時の先往に返したところ、「これは絶対省行い」と言われましてね、すぐに企業月を引き始めました。
- シリーズの成功の務密に、「ストリートファイター」というネーミングの負さがあると 思います。なぜ実在する格闘技の名前ではなく、「ストリートファイター」という名前に
- 番曲 1 日での報心を、左右の部原柱に対ち続えてもエンターティンメント柱に欠けると思ふたです。よの機関的な、アニル的な、小泉的な物品性が必要だし、それにはナブニング制に接受する報心を呼りたかた。だから「メリートフィイター(ロ)」という発展にしたんです。ゲームで表現できることで関めれているけれど、どこかとキドマもよりを検索制を参加されるが、したかったなり。
- 松本 物語性を採用するために、キャラクターの人物像やアルゴリズムにはこだわる またたは、慣白を物理は影響がで、たまた書温で入れ間違さんの記事を表ただん です。「高すで書いる」を一番他、10年121・15両目は、彼はエルタイと表でいた。「 「時、ムエタイという物質後はマイナーでしたから、すこくインパクトがあってね。「ス ドラートアイター(1)]のボスとして前でくるアドンとサラットは、その書からインスパ イプおれて手会れたキークラターなんです。
- イギリス代表のバーディーとホークは、格闘家ですらありませんよね。
- 総本 ホークはブルース・9ーの「他えおりコン」に出てくる。 イギリスのジェントル マンをイタージしています。 一後、丹屋校したいうことで指摘家件に入るのかな、終 しのホークに対してもうひと的はどもレおー…ということで、パンクのバーディーを出 しました、後ののよな指摘技のパックボーンはない付れどの・ほう強い、そんなキャ クラクラーこそが「スリー・ラフィター・(日)によるおしたときったです。
- ――多彩なキャラクターが出てくることもそうですが、「ストリートファイター(1)」の両期的な要素にコマンドで削せる必殺技が上げられます。
- 西山 おうがレバーとボクン2つの組み(たかせだけで、人間らしい場合をさせるのは無難があるんでは、ペンチとキックをおきままだしているだけではゲームとのグイナミックのにも欠ける。より根は「単付別るや実数するにあたってできることを考えたとき、必要扱のフィデタが信息と加てきました。「競争をいくのほどこからまってチアなんだり!と海外メディアからく気があるましたが、かれば「ド申報をつり!

作といえますね。



高山陰池●様式会社ディンプス代表取締合社長。アイレムで「スパルタンX」。カプコ ンで「ストリートファイラー」、SNKで「原染血説」「確定の参」といった名のゲームも生 か出したリリエイター、SNKを連接性。ブラットフォームにどらわれないゲーム作り を目指し、ディンプス(Digital Makipa Protisorma) を言とまじる。



松本指列●株式会社ディンプス常務取締念。西山氏の右鎖として「ストリートファイ ター」の開発に落わり、SNKでは[接着位款] 「指走の巻」「サムライスピリッツ」をとヒット作を指数。ディンプスでは開発本部系として、「ストリートファイター加」「ストリートファクター大統領・の機会を指示として、「ストリートファイター大統領・の機会を指



の数○向が知点です。力を留め、一気にそのエネルギーを解散するのが必要性の ほいでしょう。另進学を他を接触時も世が考えたんですが、昇進学を無数技にした のは拡水のアイデアです。無数技にすること、うまく当たればパパパパと一挙で気持 れく倒せるよりにからもした。

一ラスボスのサガットは歳キャラクターで唯一、必殺技を使ってきます。あれは疑し技だった必殺技を見つけてもらうためのセントなんですか?

概本 サガットって作の高いキャラクターなので、バンチとキックだけで概めをようとすると作り取り当立やサンにな野が下たない人です。 ボスである数 主張になからいけないので、タイケーショッとは、中間をリフライ 表現の最大が32×32ドッドだったので、サガッドは、ドラミトド中を繋ぐにデットを 行って、ゲーム ドでひっつけて 表示させているんですよ、デザイナーは 芥切したと思います。

── 資体のデザインがアメリカナイズドされているのは、海外市場を登譲してのもの

第四 高株は国籍、批判のメカトロークスのチームで開発しようとした人ですが、ノ クックがないせいでする(出来ない人でする。そこでアドバイスをもらからアクタバラ せたとろ、人を収入してくてんて、金銭券のに保保はフラリニ開発を金額によっているとしてからした。 にならした。同株のデザインは定合にアラウルセンスですね。 低圧センサーが使め 水質量を欠め、日外の入まが、アリカムを建立してあられたからです。

一番用センサーが呼ぐて強攻等を出すのが難しかったは他があるます。 着出 供と核本がロケテストを見に行ったとき。お客さんは縁御は飛びつくない。混 人でもらままたが、一度進んだらびご一してくれませんでした。アイデフェブラ号 認めてくれたし、お客さんも注目はしてくれる。でも、実際にインカムはさっぱりだっ たんです。

根本 リビートして遊んでもらえない原則を保ると、お客さんが「とにかくすが幅い」 という。そこでもっと感形センサーを柔らかくしてロケテストに再度商したらインカムは ちょっと良くなった。

ちょっと良くなった。 西山 でも、あの信体では僕らが想定していたインカムに到達しなかったんです。 それが従来等のビジネスマーケット、つまり県板売りができる6ボタン代様に変えた

理由です。とはいえ、当時はボタンが1個2個のゲームが普通ですからね。 容型や 販売からは「誰が6つボタンなんかいじれるんだ」と猛反対されたのを覚えています。 ――それでも6ボタン仕様で押し切ったのはどうしてですか?

西山 大型資体版もパンチ、キックそれぞれ弱、中、娘の3段階の技が用意され



れて、性らのチームに高価なワインが明られたんですよ。

さまざまなファイティン ブスタイルで戦う結開表 たち。大きいキャラク ターグラフィックと感圧 センサーを使った選手な 世に、「ストリートファ

ていました。2ボタンに得えて「技がもっとあればいいのに」と不満に思われるよりも、 ボタンが多い方が強速していくうちに使い分けられるようになるし、ゲームとしての幅 が近づると思ったんです。

が広がると思ったんです。
- ちょっとマニアックな質問ですが、大型資体版と6ボタン報って昇進等の性能が
違いますより。6ボタン版は上見の代けでかく、下降のも無数貨能かんですが、こ

おは以前的にパランスを使えたんですか? 整本 それはかったパダだと聞います。6ボタン対象にしたこと以外はパランスをい しってはいませんが、アジャストするとかに処理を問題またんでしょうね。とはいえ、 就変勢に6ボタンにしたことを表でが考えていたとかんに4列法できました。グー エファンという工事があってからカランナップでも1分別が出た。2半々気はられてく

その知から辻本会長はワインがお好きだったんですね! ちなみに主人公のリュ ウの名前は、西山さんのお名前から取られたとお聞きしましたが本当ですか?

ウの名前は、西向さんのお名前から取られたとお聞きしましたが本当ですか?
西面 本当です。リュウは「除」と書きますが、僕の除志から名前を取っています。

自分自身を投影するキャラクターとして、主人公の名前を付けるのって開発者の特 種じゃないですか(笑)。 ちなみにケンの名前の由来は松木なんですよ。 概本 2Pのキャラクターには僕の名前をつけようと思っていましたが、裕司だとヒロ

概率 2Pのキャラクターには信の名前をつけようと思っていましたが、指示だとヒロかユウになってしまう。前感が微妙だし、「you」と問違われそう……ということでケン(手)になりました。

──つまり、リュウとケンの本体であるお二人が並んでいるわけですね。ところで、「ス トリートファイター(1)」は同じ性能を持つリュウとケンでしか対戦できませんが、これ は不公で感をなくすためにそうしたのですか?

『ストリートファイター』というタイトルが、シリーズを重ねて 今もトップタイトルとして残ってくれているのは、カプコンの開発スタッフの特さんが バトンを受け取り、頑張ってくれたおかげだと思っています(%回

「ゲームの中でしっかりと物語を見せれば、 普段ゲームをあまり遊ばない人たちにも訴求できると考えたんです®*

園山 本本は役場キャラクターどれでも自由に考えるほうがいいんでしょうけど、納期とか呼込の問題でリュウとケンだけにしたんだと思います。ただ、不公平感い込みも納得の行く材質ができるように、リュウとケンのふたりはものすごくしっかり作り込みました。

「ストリートファイター(I)」に テリー・ボガードのモデルがいた

----「ストリートファイター(I)」を開発されたあと、おふたりはSNKで「跳殺伝説」や 「説成の予」を作られることになります。なぜ再び対戦器闘をやろうとしたのですか?

ター(I))を作ったのに、ハクラとかすいぶん言われました(来)。 — 「親娘伝説」でもどニかストーリー性を感じさせる作うでしたが、「徹底の手」では ゲーム中で明確にストーリーが語られるようになりました。この変化はどうしてですか?

数本 1941、ゲーム中でさったした共和国度だかを見せれば、あとは温やロシラクといったメディアがストーリーを確定してくれるという流れがありました。でも、どうせなグームの中でしっからを務るとせれば、有度ゲームをあるが遅なかったが、にお客できると考えたんです。点定資料集を作ったが、T*コマーシャルをデライはでではせたしたが、S*Nに移ってからは、そがいったゲーム符を関連的にやっているは、ためいたゲーム符を関連的にやっているは、ためいたゲーム符を関連的にやっているは、ためいたゲーム符を関連的にやっているは、ためいたゲーム符を関連的にやっているは、ためいたゲーム符を関連的にやっている。

- SNK作品の特徴としてストーリー性のほかに、ファッショナブルなキャラクター 性が挙げられます。「ストリートファイター(1)」のリュクが適高にルチマキなのに対して、「競技伝送」のテリーはデニムにキャップと対理的なキャラクターデザインです。 でかけまかような一般にすれて、実践サルトとは、というによった。

数本 「ストリートファイター(1)」のタイトルデモってこがじですか? ポジャンを着た 自人男性が出てきますが、彼はゲーム中には登場しません。主人会は選者を着た 空手家という仕様が決まっていたからで、次に作る機会があればその自人男性を登 異させたいと思っていたんです。つまり、彼がテリーの前身な人ですよ。

それは対策格器ゲームのファンにとっては、うれしくなるエピソードですね。近に、 カブコンは何向さんと松本さんから受け継ぐ形で「ストリートファイターⅡ」を供に向し からはつする。近近の日かとかてアのトルでは「ね」かっ

「ストリートファイター(1)」で実現しなかったことをSNKでやろうとした……というお話がありましたが、SNKできまざまな対戦格間ゲームを作られましたよね? その中で完成形と呼べる作品はありますか?

番曲 定成形と呼べる作品もないし、注成感もありませんね。何易や特核のように 歴史の属当に耐えられる時報格闘ゲームというものも作ってみたいですし、そういっ たの解当は同様にはそったくはいていないと思っています。

数本 完成形とは言えませんが、「気力ゲージ」や「拡大縮小」を取り入れた「罷成の 予」は独自性を出せたタイトルだと思っています。

一起必数技もSNKならではのシステムですよね?

基本 起老役技は、実は前回のアイデアなんですよ。 語面 「温度の予は599ース度になっても、なにか特定のない感じがあったんで、 ま・キャラターの変化素をなったパエアルははいんだけど、ゲーム的に対りューム不足を感じがしたんです。きっとこのまま発見しても、すぐに施さられてしまう。どう すれば――というときに、異じのキャラターアクションを変用して組る役技を作る イデアが分のあいれるです。

数本 うから技を増やすのは範囲的にちょっと厳しいですね、という話をしていたら、 そのアイデアを聞いて、それで生まれたのが即身見舞りいう組み的おでした。

20年の時を経て帰ってきた 『ストリートファイター』

──西向さんはディンプスを設立されて、再び「ストリートファイターN」の開発に携わることにならました。この経験についてお聞かせください。

西山 カブコン社内で「新しいストリートファイターを作ろう」という気が高まっているときに、たまたまが話する概念があるまして。「協立回信する」ということで、最初に「ス

本邦初公開!『ストリートファイター』企画書







トリートファイター(1)」を作った我々と仕事をしてみたいとおっしゃっていただけました。SNA 時代はタイパの開催でもあったわけですし、作業を遊います。多っとカブコン社内で反対意見もあったとは思いますが、一緒に作らせていただくことにしました。 様か2005年でしたね。

──「ストリートファイター(1)」から20年を経て、再び携わることになった。感要深

概率 最初は「ストリートファイター(1)」の統領に位置づけされるものを作ろうという ぶもありましたが、多くのファンにとっての原立は「ストリートファイターⅡ」であり、そ れを受け継いだ作品を作るべきだという話にまとまりました。「ストリートファイターⅡ」

お上ため中で「スポートファイクー型」(回収ではたは、ドグテーマはある上た。 高面 資本等の現業機関ゲームを超えた次度で減さいものか、かったと画面でき ないといけない。なれを他にすることが関係のカラーででした。そのカラセージは顕 及場場に気わっていたし、カブコル事業してくれたと思っています。最高が異化し かから、あったとステーターナクルクトとしてあるといて、「基準等」となっているである。 の - 番値がにどろかでアビールできる。そすでは従来のアファンル表ってくれるである。 (4、異化ファンルを影響のあるが大きが表した。実常するははなから難してことで、

すけどれ、 信念 信仰はあらゆる点味で対策前間グームとしてより進化させたいと为えていま した。たとえば、攻撃を含ら分とがに次しそうな場をしたり、組分を担したらといった ようなビジュアル的な進化から、まったく前しいゲージシステムを収り入れたらとか。 ただ、現場のスタッフはみな「スリートファイター」で行ってきているので、あきり、 即本者はリイダーブルットのよってオース・周ののでいる話として、これによりよるとなった。

ー「ストリートファイター市」は近年の対戦指揮ゲームの中では稀に見る城市を収め Tいます。ほかの下広さって城にられました。

そんとも問題とはほしのいましたね.

面面 信号・所述的たわは、13でまたに行ったため、フェーに関与されて行う ドイブウィーの間をスタジャに表面調用したくす。そうしたら間をスタジャにス ドリーファイターは「内で展示ある人です」、スタブのひとかがますする、室屋間 が用るを実践をさないからびったそうな人です(で)、我のが最れたため、知らない 日本人がまためたに必要なたからなです。 「日本人がまためた」、「カーファイター」の情報とかず、 ンプスだと知ると、みんな場合ってす。「原内なずり、これがいた」のまで質問さ およりた。入めたが最上的です。「原内なずり、これがいた」のまで質問さ およりた。入めたが最上的な「中で」で、原図的です。「原図的です」、

----近年、「ストリートファイタール」を中心にプロゲーマーが活躍しています。後らの



3Dグラフィックであり ながら課勤部あられるグ ラフィックが印象的な 『ストリートファイター W』。新しいほどとこか情 かしい、単点指導と呼ぶ によさわしい作品になっ

活躍についてはどんな感想をお待ちですか?

高油 「メリーファイター(1))の側は多っくのしたケーエだったので、投資性はないけってき、在200gという可能を開始リームを作り、ユーザーが必能し、周辺が登場されていったわけてすよね。そういったの様では個数を対すー点というのは方でにありません。その存在に活躍するグレッフャーではあった日本を受けているからです。人生、それに、カインターネットは、クロティーとなったが、大手、大手に、カインターネットは、クロティンをネットの一を受明した前面では、別報告間ゲームから拡張していてニュース様とったの形になると思います。

──「ストラートファイター市」から立て続けに、「スーパーストリートファイター市」、「ストリートファイター X 截手」と対戦格間ゲームを開発されてきたわけですが、これらの作品では何か前しい試みを添め込まれたんですか?

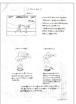
雷曲 これらのタイトルは「ストリートファイタール」から作る前された現在コンテンツなので、高以へことをつているというさせ、「ストリートファイタール」ではなかったことを選加さた。パコケーションを使ったしたもいったのもって、今は「トルロマーと「ストリートファイタール」がリワースされていますが、前と場所を選ばずしてソフトがダウンロードできて、そのまと規模もできる時代です。もし次の「ストリートファイター」があるならば、そのとが「新なるな」では、そのまといるできない。

――最後に、25周年を遊えた「ストリートファイター」シリーズにひと言お願いします。

番曲 「ストリートファイター」というタイトルが、シリーズを飛れてウモトップタイトル として振ってなれているのは、カブコンの間度スタッフの行名人が小りンを受け取ら、 範囲ってなれたが対けためっています。 現ももゲール 芝原にコの 早以 いますが ど、25年も変えれるタイトルなんで番付いっないですか、そして、今またこ妹があっ てデレブアぶがそのライトルの「強を付せてもらえるよりになった。このパレンが次の 民代にしかかを受け取るもよう、細胞のけいと思います。

8本 「スターシットの一分を向後の対する所は、現るかだは、9をでして、20 受は「金をするだった」とファイットの一方では、10 では、4、前が31ったとは、2つかの得るが大力につってれたというの目をを ます。ためは、2つかの目をからないでは、2つかの目を いなが、みらはそれをきるへき様式ではなるがでは、ファイットをして、 実施のデートルッとに関すていたがたと思います。なんが変化したが多りである。 第60 をデートルッとに関すているという。

ありがとうこざいました。







面山さんと松本さんが作成 した企画書。世体のデザイ ンからオーブニングまで詳 間に記されている。

石澤英敏×綾野

ここだけの話、『ストIII 4th | の構想はあったんですよ。 ただ、すでに他タイトルの制作が始まっていたりと環境が変わって、 結局、幻となりましたね(6部)

シリーズがずっと続けられるように頑張りたいです。 もし『ストリートファイターV』を作って失敗でもしたら、 怖くて夜道を歩けなくなってしまう(練野)

シリーズ25年の歴史において中興の祖といえる『ストリートファイターZERO』と『ストリートファイターIII を手がけた石澤氏 そしてシリーズをこれから音負って立つ結野氏、世代を招えた間祭のキーマンふたりが描く「ストリートファイター」像に迫る。

ハイスコアラーとカプコン信者のふたり プレイヤーからカプコンへの道

まずはおふたりがカプコンに入谷した経緯をお暇かせください。

- 石澤 元々はハイスコアラーとしてゲームセンターで遊んでいて、そのうち取目を やったんです。すると今度はゲームを作る側に回らたくなったんですね。「企画ならブ ログラムが書けなくてもゲーム開発できる」という話を聞いて4 社ぐらい受けた。そ の中で交かったカプコンに 1995 年に入社しました。 ちなみに、SNK も受けたんで すけど似たました。何と見たいアナコルルを結ぐといるば鳴に引ったかって(等)。 一級形さんはいつカブコンによらわたんですか?
- 被野 信は2005 年の人社です。カブコンに入った動機は、ずばり「ストII」が好き だったから、いわゆる「カブコン信者」ってヤツですね(笑)。ただ、新年のときは人 社試験に落ちて、仕方が無いから大学院に進んでもう一回受けたのにまた落ちて。 大阪から東京に引っ越して、いろいろな制作会員でモーションを作っていたら、カブ コンが中途様用を募集しているのを見つけて、ようやく人員できたという。 おふたりの「ストⅡ」との出会いは、どんなものだったんですか?
- 競野 「ストロ」と出会ったのは中学生のときで、最初は他民が高くてベガミカで構め るだけという(笑)。で、スーパーファミコン版から遊び始めて、「ターボ」で本格的に ハマッセという姿わだった分がします。
- 石澤 僕の「ストII」との出会いはスコアラーとしてで、このゲームは「電影パターン」 と言って、電源を立ち上げるたびに敵の出現順やアルゴリズムが初期化されるんで すよ。電源スイッチが改造された資体があって、バチバチやって遊んでました(笑)。 対戦は「ダッシュ」からやり始めて、「スパIIX」が出たころは撒ハマリしてた感じです。

わんこそば状態のカプコン対戦格闘と 幻に消えた『ストIII 4th』

- 練野 石澤さんにお聞きしたいんですけど、「ZERO」と「ZERO2」ってゲームシス テムが朝的に変わりましたけど、どうしてあそこまで変えたんですか?
- 石澤 「ヴァンバイア」のチェーンコンポもそうですけど、当時のカブコンは細心者が 遊びやすい対戦格闘ゲーム作りを目指していたんです。「スパⅡX」も間目が広いで すが、プレイヤーのレベルが上がらすぎた感が……。「ZERO」って触った感触が「ス トII」と鍛えて違う部分があったと思うんですね。で、今度はそこから「ストII」に近づ けるつも6で「ZERO2」を作ったという感じでした。ちなみに「ZERO2」というタイト ルは、ロケテストでオリコンのシステムが迎う2台を並べて設置して減したり、チェー ンコンボを途中でなくしたり、当時のトッププレイヤーを集めてテストプレイしてもらっ たらと、リリースまで試行錯誤を重ねた結果、商米たゲームなんですよ。
- 競野 リリース前にゲーメストでオリコンの情報をチェックしていて、実際に遊んでみ ると全然違ってたので気になってたんですよ。あれはゲーメストが悪いんではなく、 途中で仕様が変わったからなんですね(笑)。

- 石澤 あの頃は本当に次から次へと対戦格闘ゲームを作っていたから、制作途中 での仕様変更なんかは当たり前。当時の大阪開発部は2つのビルに分かれていて、 「ZERO」のほかに、「ストWIP「VS.」シリーズなんかも並行して作られてた。で、 「ZERO2」がようやく完成したと思ったら、上司から「すぐに ZERO2 gを作れ!」と か言われたもして、いつもわんこそば状態でゲームを作ってました(笑)。
- 装野 ファンとしてはられしい走場ですけどね。コンシューマ版「ZERO2」でキャ ミィが追加されて、「これはZERO3 でキャミィを使うしかない」と練習していたら、 「ZERO3」でまたシステムが変わって装備が適用しなかったもとか(笑)。
- 高速 そうそう、「7EBO9」のオリッシが知らるも第ペスタにいオリッシがっシャプト だったけど「VEROSIは選択したまりつい」という数値かまりついといろくは一切をか。 接要さんは「ストロスっ」」があたっくたっぱきだみくですね。
- 被野 「ストロ3rd」はオリンピックが出来るぐらい完成されたゲームだと思います。 負
- けても「プロッキングが下手なオマエが思い」と言えるシステムですからね。 石澤 ここだけの話、「ストWith」の構想はあったんですよ。ただ、すでに他タイト
- ルの制作が始まっていたりと環境が変わって、結局、幻となりましたね。 競響 そうだったんですね。「ストII-1th」はどんなゲームになる予定だったんですか? 石澤 テストモデルはいくつか作っていたんですよ。空中プロッキングを無くして地 上のみにするとか、ボタンでブロッキングをする仕様とか。その名残が家庭用非補販 「スト#3rd」のシステムディレクションなんですけど、これは自分でゲームシステムを 自由に組み替えて考えるモードでした。それから月日が流れ、「ストト」のセービングを 補めて見たときに、実は当時いろいろ模索していたシステムに似ていて思きました。
- 石厚さんは「ストW」の開発にもなんらかの形で関わられたんですか? 石澤 「ストN」はデザイン室のイケノさんと品質管理部のチューニング展以外は、 東京開発部が中心に作っていたので、僕ら大阪開発部は見守るだけでした。個人 的には関わりたかったけど、僕らが作るものとは違う「ストリートファイター」が楽しみで したね。唯一問わったとすれば「閩銀」というイベントの帰りに小野プロデューサーに、 「ストル、どう思う?」ってボソっと聞かれたことがあって、「ほうならキレイなストルを作 ればいいんじゃないですか?と言ったんです。同じような意見はやはりをかったみた いで、結果として「ストロ」をベースにしたゲーム性に係るさいたみたいですね。あと、 チューニング展からキャラの当たり判定について個人的に相談されたとき、「立体より
- たら、1ヵ月後には2Dの当たり判定に変わってしました(笑)。 練器 他人ものともじって(学)。
- 平面で2D ベースの当たも判定にしたほうがいいんじゃない?」と他人事のように言っ 天津 だってきにいかな年後のアナもん。 上野間を忽で「ストNI のためにがんばっ ていたのはイケノさんで、彼のアートディレクションがあったからこそ形になったと思う し、チューニング商も粘り強く仕事した。僕なんかは本当に、外から見てただけだから。

対戦格闘ブームに起きた発明 他作品とのクロスオーバー

カプコンの対戦格闘シリーズのひとつに、「VS.」シリーズをはじめとするコラボ



石澤英数●カブコン大阪開発信用機、ブランテーやディレフターとして「ストリート ファイター(XRO) シリーズや「ストリートファイター選」シリーズをど、数々のカブコ ン対戦格闘ゲームの開発に携わる。近年では、[ULT TRAIT MARVEL, VS. CAPCOM 2] のバトルディレフターを回路。あた名に「Noo」G」。



競別智章●カブコン更言間発証所属。「スーパーストリートファイターが」でアシスタ ントプロテューサーを務め、その後「同アーケードエディション」「ストリートファイ ター X 誘拳「でプロデューサーを務める。



レーションタイトルがあらます。石厚さんは「マーヴル NS カブコン3」、観野さんは「ストリートファイター X 鉄平」をプロデュースされていますが、ころらはいかがですか?

- 石澤 「VS」シリーズは発明ですよ! 冨田さんが企画した「X-MEN VS、ストリート ファイター」がクロスオーバーしたおかげで、それ以降のカブコンはまさざまなゲーム とコタボできるようになったんしゃないかと。 総直だと「プロジュクトラロスゾーン」とか 「レイトン VS、遊転直報」があらますが、あれる私送線上にあると思う。
- 「スリートフィクラー X 最早間を終し、「NS」シリーズを与えてお出したす 競野 はい、ただ、「NS」シリーズと辿って「裁争」というタイルをはすてビゲーなとし て存化していて、「ストリートファイター」と「裁争」のどちらかのシステムにすて他のる だけじの前げくならない。結構係人だがげて、減しいステージや資料総を削退して、 スピータながらはよりには近いでは、また「グトン」
- 対戦格闘ゲームを援用は他者からもたくさんのゲームがリリースされましたが、 自身に従っているものや使いた作品っておらます?
- 機野「熊蛇に戻し」「湿皮の予」は負かったですね。起る役長の歪皮及耳なんて、 モーションとかめかくためウコイイし、3D 対策器関は・・・カブコン対策器関ばからやっていたのではとんど近端にないなか。「バーチャファイター」はキャンセルを設 はかない場合でかる近分をかなていてき。
- 名書 「トーナ・アナイター」はおかて強行っていたので、その前に多っての点点 と比ぐ限、でき、対象はは実現にしてある。上述できるが高れていて、かせつ ンポはもろん、同介いを混る単け引きは20 号乗機関とは明らかに近そらけてす。 私名(スターブラディエイターエ)の間接を多り下かったなでけど、「31」の同様報題 国際理解はからかだり、20回途が重視での事態であるで乗び、(スターは、アメリルド 熱や単行がおが、一チャファイター」に近いたか、16れまでおど、作っている際は そよさを吸収してなる。
- 機野 えっ? てっきり3D 対戦階間グームを立識してるのかと思っていました。 石澤 当たり判定のアナログ感とかは追求しましたけど、ゲーム性はそれに付属する
- 辺りですかね。でも2Dとか3Dを関わず、対戦前隔ゲームって操作性やアクション を一番気持ちいいところに突き詰めると、手触りが関てくるかもしれないですね。
- 総野「スリー・ファイター 3 茶り「では、前り中級と販売にボタンを押すだけで コンボをつかなりついートナーとなりであるカロスラッショネある。不す。このゲー レジェアムニーザーでも簡単に遊べるよっていうアピールでもあるんですが、「このゲー ムはここが交待ち合いよ」という場合やまず遊んでもらって、だんだんとゲームの前台 のの関係を抱ちらならればた、気があるよって人が、日に大学がと思います。
- ――気持ちよさといえば「育」も重要な要素ですよね。「パーチャファイター」の数を 殴ったような効果育はすごく気持ちよかった。
- 石澤 それそれ。「スト国」の台・昇記手って今思うと「バーチャファイター」の当たった ときの効果音を登録してたのかも。「ガイーン! ボイーン! ボーン!」とモーションに 行わせて3分からたやちてさる。ですけど、「ストロコロ」の開発中に実は設定が 予、初の予、財、財と1分当たっていると聞いて発展のそり発に近した影響が(実)。
- 積野「能成の手」で載をKOしたときの「コーン!」ってい対策音も気持ないですね。 石澤 あの音は「カブコン VS. SNK2」を作っているときに参考にしました。リアラティという点では3D対戦格闘にはかなわないのかもしれないけど、音だけじゃなく同時

に両面を禁らした0とか拡大した0とか、2D 対機格間にも気持ち負さを追求する方 法はいろいろある。まだまだ可能性はあると思います。

ネット対戦とプロゲーマー カプコンができること

- ゲームセンターからネット対策に対策環境は移り変わりつつありますが、ユーザーやブレイスタイルに何か遅いは感じられますか?
- 継野 インターネットの役員によって、地域やタームセンターことにあった報報の差が無くなってきまた。ネット対策のほかに負債するドでゴガレイヤーの戦いが以られるから、ユーザーレベルが対抗においかなた。・冷促はまますネット対機が主接になってくると思うので、90 年代のゲールセンターのあるかにかばい所見して、そこからゲールとテービと手描ざいるをというが出版したなとというが、当人となった。
- 石器 サールセンターの負点は、細下が止えることと同じや気速を見有できることだ と思うので、それをキャンで発展した。最を行っているケーズがったかが、すっ アービルマスーター・ドイドが点できるができるからた。機能がたいたカール で他のアレイヤーの対策をあんなで比上ができたらしいのですが、それ小後担当の かな発展している世界があるのをよっているケースタールフターのグームだけじかなく。 参考でした状態が大力をよっているからできた。それからにいなったカーメールでは、 を参手で上が終めるがケールとマンターののを外間できると同じてきた。
- ──プロゲーマーに削しては、どのように思われていますか?
 練野 自分の中では、ゲームって「衝変」のカテュリーなので、とまどっている部分 もあらます。とはいえブロゲーマーの選生は異の流れだと思うし、アンモいるわけで すから、メーカーとして彼らの話題の毎度にならないようにしなければと思います。
- 石澤 前回などでは時報機関ゲーム説外でもプロゲーマーがいますが、ゲームの人 知ってマイテースポーツと同じで、「周的なブームや見ばに足れされがおです。メー カーにとってゲームとは不能定を数へのサービスなので、特定のプロゲーマーをサ ボートするのは個U、押型を引えばプロ野家のようにプロゲーマー機長が縁起され、
- 25 周年を達えた「ストリートファイケー」シリーズについてひと、「お願いします。 聴野 シリーズがずっと続けられるように前傷りないです。 もし「ストリートファイケート」

を作って生物でもしたら、怖くて在道を集けなくなってします。

- 石澤 個人的には「ストリートファイター」という名前に対られないで自由に作って決し い。 並あ「スト田」ではアレックスを上投版として押し出してみたものの、結局リュウを
- 主人公に収めてしまいましたが。でも、もうそろそろ。(笑)
 雑野 「スパキアーケードエディション」で数点の放動に目覚めたりょうのデザインを
- 度えたとき、ユーザーの反応を知るのがあちゃめちゃ物かった(笑)。 石庫 何えばリュウに了雑さいもなら、きっとリュウとどこか似てるところと違うところ があって、それい食え方でも良いのかなとは思いますね。次明作があるなら「ストリー トファイター」の「空気迷し」で気持ちよる」、そこから外れなせれば大したですよ。
- 本目はありがとうございました。

富田篤(トミチン)

「本当に面白いゲームを見せてやる」という意気込みが『VS.』シリーズを生んだ

『ストリートファイター』シリーズの新たな転換点となった「VS』シリーズを支えた企画マン、冨田氏。 音欲的なシリーズが牛束れた経験と、その人気を专えた数々のアイディアに迫る。

『VS.』シリーズが 生まれるまでの下地

- まずは富田さんがカプコンに入られた経緯をお聞かせください。

- 冨田 大や中等に最短期接で登載が終していたのですが上下くいかなて、場の 何村キス氏に「カブコンにでも人ると記いよ」といわれて、企画機で受けてみたらな かったので、1991年にカブコンに入社ました。服舎方は国産の最重都がなかったので、場面だというのはアーケード(後の第一割音部)に配属になるまで知られてかったといす。
- カプコンのゲームは以前からお好きだったんですか?
- 裏面 背からずっとゲーマーで、アーケードのゲームはほとんど進んでました。ストロ は友達と完ねほど対視して、対視介がない現代から知らない人に「対戦よろしいです かで」と声をかけて対視したが、それ以前のカブコンゲームは難しかったですね(美)。 カブコン人社役、最初に関わったタイトのは好ですかで
- 第四 化ビデキマンドは、アランナーディルターをおよび商用では、当間 水の食物でンははど、「開催に見ずれたのある。」、ドラーを とに合いて気を含めていていて収益する。です。それがあるとチールに対し になるなてきた。他は一番であり、NUIT)と、これに対して、マナルに対して ではかられたからと、他のでは、「スオリの作品な、「サインを押でンと 大きたのと、チールのアンボルーのでは関係的である。」、「よんだ」に、「よんだ」 「あんだ」とは関いていたなてすけない「次。」。



ストリートファイターの新たな推地を開いた[VS.]シリー ズ。[マーヴル vs. カブコン]は、世年のカブコンキャラクター が製造いする養養な作品となった。

- 報するゲームの方が、どこに問題があるのかとやべましたね(笑)。アーケードゲーム は、脳神の一回目のアレマ市信いこと、デモ両面でも面白そうに見えること、他人 のアレイを係るで見ているだけで面白く見えるこが必要で、他人の何アレイはお金 を見ってで見るとしまうに変かありますが、ロウは木下に微微はなると

『X-MEN』と『ストリートファイター』の 化学反応がもたらしたもの

- 富田「マーダル・スーパーとーローズ」でも企会サブでしたが、手場さんたちとゲームンステムを繋が、時間とはた。「イヤワーランチや、」とが「カーズの下等を含べながらな話して供う。エリアルレイウなど、「トンターズのは未受システムはこのゲームで交流しています。このシワーズは実は影響で大人気で、我はアメリカにロウに行ったのですが、チームの特性はそのロウムを見てないで、「すごく終りよかってる!」と呼ばれていません。
- ーマーヴルコミックスは混まれていた人できか? 裏面 当時、すごくアメコに思いり方がカブコンにいて、正人な雑訳版が明る前に、 自分で雑訳したコンクを混ませてもらったりしておした。 明ちゼリフを作るのもを何い ンの他まだったんですが、「こいつはこんなぶし方はしない」とかアドバイスをもらっ
- ——キャラクターを作る際、Marvel 社のチェックなどはいかがでしたか?
- 富田 なちボーズから枝のひとつひとつまで、まずラフの絵でチェックしてもらって、 ドット絵のアニメーションが前来上がればいちいちい日×のデッキで報節して、テーブを送ってチェックしてもらっていましたね。
- ──そして次に企画のメインとして担当されたのが、「X-MEN VS、ストリートファイ
- 富田 当初のタイトルはII、MINユリマした。本当かどうかは知らませんが、 I、MEN」シリーズは、マーヴルとの契約内容に設計からストリートファイターと以 派がせるとかったと同いています。アメエミではクロスキーバーは背部ですからね。プ ロテューサービ「N・MEN」を削すするようにおれた時には登場セラクターが決 まっていました。アタスサー・アフィク・フ、それが1909 年ですね。
- 一、以降、散多くリリースされる「VS.」シリーズの親というべき作品ですが、社内の

管羽貨(トミチン)●見カブコン第一制作部列集。企画マンとして「XAEN VS. ストリートファイター」シリー ズ、「放射数±ガッダム、連邦Vs. ジオン」シリーズ、「ガチャフォース」等を手がける。 現在はカブコンを離れ アコース和のアルマーフ・ス



|XMEN VS,ストリート ファイター||のオープニ ングでサイクロップスと リュウが交わす雑手は あきまん氏の動質により

れば、マーヴル側のキャラクターの温温度を上がるとも考えていました。即の対象、 参の具体を会由に関し出しては他がゲールをつくってやうたと、で、収集キャラクター が下来メリートライクター会のじるそんが「NINET/21日かでしょ」。これは25 足でも「NINEN 対ストリートファイター」ですよねでということで、タイトルも変更しました。 お、日本と海外で見過ライトルにするために「対したかくて「N」にしましたが、 一学型に「NINEN 第2 アメートライク」とは発出されているがでは、ため、 「一学型」「NINEN S アメートライク」とは発出されているがでは、ため、

冨田 少人数・短期間で作ったので大変でした。歩の共演をモチーフにした新シス テムとして作ったのが交代で、交代という講要素も、出した瞬間無能になって相手 を攻撃できる技に落とし込めばみんな使うだろうと。相手を直接攻撃できない扱って、 AAな使わないAですよね。「X-MEN」のXパワー株の展表で、「マーヴル・スーパー ヒーローズ」のジェム毎日に攻撃判定をつけたことの延延です。誰システムを作るか らには、それがゲームや体に常に強くように、いつでも交代可能で交代は必ず成功 するようにしました。控えキャラの体力が回復するとか、片方が倒れたら交代不可と かは、それが自然なのでそうしました。交代は「VS」シリーズの基本になりましたが、 この一般日でつばしてます。自然としまげ、鉄関ゲー人の基本であるらかしを図る 株正しているんですが、プレイヤーには当たら後のともにのけるものもしたれ、当 助わプランでは「ゲー人は温軟が会」といく展開があったんですが、 様は「前白けた ば良いだろう」という人間で、初代の「X-MEN VS. ストリートファイター」は好き放電 やったのですが、続く「マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター」で は少々マイルドになっています。そのあたりの様り戻しをお察しいただければ、三作 IIとなった「マーヴルVS、カブコン」では、社内でもシリーズの人気が認知されてき たので、思ったようにやることができました。当初これは「X-MEN VS. ストリートファ イター2」と呼ばれていたんですが、夢の共演を一歩進めて「マーヴル対カプコン」 にしてやろうと思ったわけです。アメコミの手法を見習って、過去のカブコンの資産 から、液竜やキャプテンコマンドーなどを登場させれば「カブコンスーパーヒーロー ズ」になるだろうと。 信も・ゲーマーとして好きなキャラですしね。

"楽しさ"を追求するための 数々のアイディア

「X-MEN」では、安田(あきまん)さんがポスターなどを描かれていたと思うので すが、デザイン室の印象はいかがでしたか?

 終于する影客デモはそ気・持續室作的ました。アーケードゲールというものは、すべ での人が少しく見られるのは目標だけで、実に逃むほどもられる人が保られてしまう。 エンデジンが見などれる人が少ないので、「目前や目前、空間、多かを行くべるなん ですまね。最終は悪しく悪ばせて、ベルトアクションでは立前ボスで、格得ゲームでは 3歳で悪機を削すわけです。「ストリロで高信にダイルカケンが前でくるのほとれてす。 「「、SUE、VS、ストリー・アンイラー」でよっぱる「最ケエスニックが回復」

的ですが、これはどのようにして生まれたのでしょうか。

第 ■ 「NAIN 'N S. スリー・フィクー つかとは、上にかくよりかれて、ター ともかってデールの以外を主力を受けていまった。カット・ファットできなてこ しまた。発電する側はつまたけに・サーテマンがでは、外表で、高にした あたれてでは、中国を受ける一てでは、上に、スナル・オットはフィイティー ののかっとったが、また。カーロー・ファットは、「PR では、スナル・ファット ののかっとったが、エリー・ロー・ファットは、「PR では、スナル・ファット 出げてはないまった。ファー・ロー・ファットは、アルファットは、スナル・ファット 出げてはないまった。ファー・ロー・ファットは、ファットは、スナル・スルー には、スナル・コー・スルー・ロー・ブには、スナル・スルー はないまった。カーロー・ファットは、アルファット・スルー はないまった。カーロー・ファットは、アルファット・スルー では、スナル・スルー では、ストルー では、スナル・スルー では、ストルー では、スナル・スルー では、ストルー では、スナル・スルー では、ストルー では、ストル

- それでは、最後に「VS.」シリーズを振り返っての感想を 富田 正しい操作をした6姿められて、間違った操作をした6間違いと言われる。こ の会話のくも返しがゲームなんです。格闘ゲームの基本的なゲーム性は「下段ガード の足払い。「立ちガードのジャンプ攻撃」「ガードできない投げ」の攻略。正しい操作な ら攻撃が当たった6相手の攻撃を助げた6するわけで、でもそれだけがゲームの楽し さじゃないだろうと。たとえば、キャラを動かすだけで楽しい、技を削すだけで楽しい。 ということがあらますよね。スーパージャンプは格闘ゲームに必須かと言えば全然そう Eachts人ですが、本のスピード成は気持たいいですよれ、別にゲーム性がたくても、 ボタンを押したらただ気持ちいいことが起きる、それも会話であってゲームの楽しさだ ろうと。「広い意味でのゲーム性」と勝手に呼んでました。それを含めて時間あたりの 会話の回転を上げることを追求すれば而自いゲームが作れるんじゃないかと。このシ リーズで、チェーンやキャンセルが自在なのも、連打やレバガチャでヒット数が上がっ たらするのも、つまらは今点の回転を上げるための仕掛けなんですね。「アドバンシン グガード | も、ただガード中に押せるボタンがあっていいよねというだけのもので、考 するに、いっぱいボタンを押せてレバーをガチャガチャやれて、操作のたびにすごい ことが起きて脳内麻薬が出る楽しいゲーム。それがこのシリーズの立ち位置ですね。

61 高のミムーマネブコン第三型を終末の差が、能力は終さ会計すりも行名として英雄会

腕前の上手い下手に関係なく、楽しんだプレイヤーが勝ち。 『VS』シリーズは而白ければそれでいい、というコンセプトです

- ありがとうございました。

^{※2} マジンガーZ対デビルマン」-1973年に要映まんがまつりで公開されたアニメーション作品。永井養 原かの人気が急が帯のクロスモーバーを見せ、他かちがっ子とらを経営させた。 の3 スーパーロデット大衛・バンブレストより発売されたシェレーションゲームシリーズ。

小野義徳

『ストリートファイターN』のトレイラーを初めて公開したんです。 一瞬会場がシーンとなって、そこからわき上がるような 歓声が上がったのを覚えています

20年分の重みのあるバトンを受け継ぎ、次世代の『ストリートファイター』を生み出した小野氏。 カプコンに入社した経緯、そしてシリーズに携わった経緯、そしてここから目指すものを伺った。

カプコンとの出会いは

最初に、カブコンに人社されるまでのことをうかがいたいと思います。カブコンを知ったのはいつころでしょうか?

今野 カプコンとの前会いは「エグゼドエグゼス」ですね。当前としては大きののキャラクターが用ていて、便の川には勝別に歌き起た。ともととゲームが除せ入場さで、はしてびてかってカンは中でムのけるたんですが、それまでは電気が下さやナテーブを行うと、そこでプログラミングしていくいい。はい時間から「新のようなものがあって、みんなでプログラミングしてはセーブして持って行くなき返びをしていました(契)。 (スタリースフィングラミングしてはセーブして持って行くなき返びをしていました(契)。 (スタリースフィングラミング) にないというでは、この「スタリースフィングラミング」といかについましますでしたか。

4局 物でしたは、りとつはは多ケームがはたくだかかったが、気がとシャーでがある。 で可称のようにする。として、はたとのケームのカーラップが多温があります。 には、解析的をキャラターが変更の中ることに思うまた。。るに、別した解析 は同かが多点とは、「はがなった」というでは、カローカーターのでは、は、かした とで用るものは解析でしたけ、ため、カラ・ターナルには、カローカーターナルには「ケーイン・フィートルール」 (トラップ・トリン・フィートルール)。 (トラップ・トリン・フィートルール)。 (トラップ・トリン・フィールール)。 (日本のアーケーンでは、日本のヤマールールール)。

----「ストリートファイターII」で好きなキャラクターは誰でしたか?

小野 外見的な好みとは違いますが、ガイルを使っていました。いわゆる強キャラですね。 理系の人間のせいか、バッションで戦うよりもロジックで解を得られるようなキャラクターが好きなんですよ。

理系出身のサウンドマンは やがてプロデューサーへ

小野さんがカプコンには鍛された経緯を終えてください。

本野 就職活動中、趣味のコンピューターや音楽で生きていけるかどうか、大学で 報彙を続けて世界の道に進むかと繋んでいました。そんなとかに議職基を見ていた らカブコンという名前が目に入って、そこには背面家意気と言いてあった。ゲームを しかがら申載ができる……これしかないと、自分の海をのベストセレクションを買っ



小野氏に強い収象を与えたという「エグセドエグゼス」(1985年)。 当時としては初 しい2人間時プレイ可能なシューティン グで、提会やドクロをモチーフとした総

たところ、||に留まったようで採用されました。 ちなみに、直接官は「エグゼドエグゼス」 を作った本人で、そうだと知らないまま「エグゼドエグゼス最高ですよ」なんて曲者を 添ってしまいました。 今望うとめちゃくちゃ乗ずかしいですね(で)。

一人社会れて初めて関わられたタイトルは? 参野 当時はX68000版[スーパースドリートフィイターIIX]や、アーケード版「クイ 資格の野型」なんかを挙行して予払っていたので、記憶があやふやかも、サウンド期等として限じませき作品はよがドライブ版「マッスルボツー」です。そのなことに、

この作品は、日本未発売なんですよ。

サウンド初ちとして印象に使っているタイトをは?

参野「ストリー・コッパーを一回の利にも指数をあって、カブコンやランドをもったため、 ようという曲かがあった人です。我にもの役目が少えられたわけてすが、安するにか かの別のかできて、発展がかけて、エッケルが埋えるというまでしたがり、そうし できュージャンドボールでは「中産事をこなしているうな」、スポーシリや「ペピータル」 といった海外集集の一人を行すするが、日本やことになった。そったからし、大変同 党から金包にが乗したのが、ファラーマーにおりたたっかけてき。 ペータをこるが多いにファラーマーとおりたかっかけてき。

◆野 「カオスレギオン」が最初です。とはいえ、東京ですでに結構開発が進んで いるう式に、あまめなくないは歴史造画をプロ・ガルです。○年度つくの近して作り直 して払いいですかで」とお願いしたう式で、プロデューサーになりました。 一条件付けるものななど、大きな開発だったのですか?

◆夢 それはも分(天)。各の前していくとは、おれたものの、現実的にゼロから作れるわけではない、、関係ステップも振らない人だけから、とにかく赤子を用さないようにお望して、少しても同様に温がおったのか簡単をやらせた、その付するのでなったが、はましてもられて、続く「シャドウ・オブローマ」や「新規点者」のプロテューサーに振乱してもられて、続く「シャドウ・オブローマ」や「新規点者」のプロテューサーに振乱してもられては、たったものです。 作用を力をつまったが、これらないできないできょう。

欲声とともに迎えられた 「ストリートファイターIV

──「ストリートファイターⅡ」のプロジェクトを立ち上げたいきさつについてお聞かせ

小野 僕自身は関わっていませんが、15周年でリリースされた「ハイバーストリート



得談●サウンドマンとしてカプコンに入せし、[ストリートファイター正区のサ|ス | ートファイター目]を経過、その後、プロデューサーとして「発生武者] [モンスター ッターフロンティア] [ストリートファイター]シリーズなどの制約を乗り仕切る。

フィクー 11 の前側を基準できなからかられてす。それで国際とよるフェック・フィック・11 の前側を基準的では、またでは、またで国際とよるできた。それで国際とよるできた。それで国際とよるできた。それで国際によるできた。それで国際とよるできた。それで国際によるできた。それで国際によるできた。それで国際には、12 でき、テンフスタックのとはいい、で国際には12 でき、テンフスタックのとはいい、で国際には12 でき、テンフスタックのとはいい、で国際には12 でき、テンフスタックのとはいい、で国際には12 でき、テンフスタックのとはいい、で国際には12 でき。テンフスタックのとはいい、で国際には12 でき。それで国際には12 でき。それで国際には12 でき。それで国際には12 でき。それで国際には12 でき。それで国際によるでは12 でき。それできるでは12 でき。それできるでは12 できるでは12 でき

- 「ストリートファイタード」の間径のテーマはなんでしょうか?

はじめて制作を発表されたときの反応はいかがでしたか?

小野・ロンドン口間能したCAPTIN ATE 2000の延慢で、「ストリートファイターあ」のトレイラーを得めて公園したんです。 「新公型ポシーンとなって、そこからあき」がるような放声とおったのや食太ています。我はその放声を聞いたあとインタビューに行えることをなくロンドンのラーメン同じ行ってこれでストリートファイターは裏面できるとは個別をなるが必要を加っていました。

──「ストリートファイター市」は日本はもちろんのこと、世界的なヒット作となりました。 図帖ではどの他様で人気ですか?

小野・油とアクラム共和区イギリスで入気ですね。イギリス会を(ローロッパし快・アンアは、【称り)レーズの方が可じ。ターなんですね。ただ、アイザンや予信とけった災点が適用する地域だと「スリートファイター」ファンが多いようですが、災点間だからという前にできないみだいです。「スリートファイター」はコミカルを印象、「漢字」はフォリアルを印象といったで、支が分かれているのもしれませんね。

―格間ゲームの舞台は、アーケードシーンからコンシューマのネット対戦に移り変わらつつあります。この変化をどう捉えていますか?

小野 別報ゲームというものはなんにせよ人と対戦が面信いってすが、人と人が利心 期間に同じ場合に関係しているというというというというという。 近日間に自び至くるシャンは様と人がなかせ、当然の時に記しましまして、プレー ファイター市」の開発コンセプトは収益回過にありますが、通日接着に関しては一切の 気能をせず、最近期のものを目的とよりた。「開展ゲームでマット対域に関してはしました。」 いが到金を打ち、通日間は国は自然のをの目的を手となけませた。



──「ストリートファイター市」はアーケード版のリリースが実でしたが、開発中からコンシューマでのネット経緯は予定していたのでしょうか?

◆事 アーケー降の那些は当初、今時の示論制とかっないでもから対象できるようにしたかったんです。それは私は実現できなかったのですが、コンシューマのカット対象でもアーケードの完全を得るしたいと思って「アーケードおうなけ」という機になかました。今でせるまざまな指揮ゲームに取ら入れられていますが、実は特許申組しているかできまして。

一近年、巷間ゲームで載うプロゲーマーが活躍しています。彼らの存在をどう見ま

◆夢 カブコンから同プロゲーマーにライセンスや全質的を中ボートをすることは ゲールのか性性を考える地域にですが、他ののような行きはこれからセスイン系の すって家庭しいことがはず、親内の変したでは、メーカーを大きには、 ロゲーマーが活躍するための沿したなゲームをサラースすべったとあるでします。 野域にたえるが生態の時代、ボッチウマーブ競技を入れています。 基本単位を提出します。と、こ外ったシステムや回旋性や使用が定すするまでに作い。

新しい格闘ゲームの話題ですが、ヴァンバイアシリーズのHD版である「ヴァンバイア リザレクション」が受表されました。
 参野 2013年に日本でも受妥されるので、ぜひ買ってください。海外ニュース党

4回の電影だったため最近に含れている人が多いのですが、デミヤシザベルが用で また機能は器ゲーター人の有点が作ったプロモーション機能であって、現立ながら 「ヴァンバイアの番目」ではありません(実)。「Darkstakers are not dead_2に パターワードのド、シリーズを設立ないために生ぜの必能してください。「ヴァンバイア デリンション」があったくかったない。こう様をくいに表的すかあるをしれたります。

個人的な思いとしては、メーカーがもっと積極的に プロゲーマーが活躍するための道具となるゲームを リリースすべきだと考えています

ストリートファイター25周fkllc カプコンデザイン学

座談会

「ストリートファイター」シリーズをビジュアル面から支えた存在、それがカブコンデザイン室である。 今回は、部署を立ち上げた SHOFI氏をはじめとし、

デザイン室を語るうえで外すことができない安田 朗氏、西村キヌ氏、剛田チーズ氏、イケノ氏に加え、

デザイン室に縁の深い冨田氏を迎え、座談会形式で当時を振り返って頂いた。

デザイン室発足のきっかけとなった、 とある衝撃的な発言とは?

SHOEI 久しぶりにデザイン室のメンバーが築まったわけですけど、まずは「ストラートファイター」シリーズの基準の前に、デザイン室そのものの減り立ちに触れたほうが いっですかね?

要用 そもそもデザイン室の成り立ちって、SHOEIさんが「もうゲーム作るのイヤ だ」と、無弊的な告白をしたのが含っかけじゃないですか。

富田 ゲーム会社にいて、その発言はどうなんですか?

1間発展、制度「ストリートアッイター」(1987年)を作った内山丸丸が乗いる必要が 発施、そしてあるよれかが確保している市場開発がつった研究が基かった。ですよ。 安田 最初情たちは東京開発部として、大阪の開発器とは違うラインで動いていた んですりた、組織内操があって入屋間発達と合理することになったんですよ。 8日の日 間は極端があって及間発達と合理することになったんですよ。

は第3両発部から来た「サイドアーム」(1986年)のロゴの仕事だったんですよね。 富田 おお、「絶神! 合体!」のキャッチコピーで有名な。 安田 性がラフまで描いたんだけど、ロゴとしてうまくまとめられなくて SHOEIさん

安田 信がラフまで続いたんだけど、ロゴとしてうまくまとめられなくてSHOEIさん に値んだ……という流れだったかな。

SHOEI 当時の第3間発のボスが、いきな時間のところに来て「自分か、新しく入った人は、ちょっとウチの仕事を表や引き、ロゴのラフを要されて、開客無用でじゃ 助用目の体表でな」と言われたので、徹底して仕上げて親イチで持っていくと――「本 ンマにやってきた人か!」と思かれたのを促えてます(笑)。



あきまん氏が初期に手かげたがスター としても有名を「サイドアーム」。 開発 はあきまん氏が右軸していた第二開発 だが、ロゴデザインは当時第一開発に 在難していた34000氏が発出した。

イケノ 入ってすぐの仕事が、自分の部署とよったく関係ない仕事だったと。

番材 じゃあ、最初からSHOEIさんはあきまんさんと関わりがあったんですね。 SHOEI いや、最初はあきまんさんのことは知らなかった・・・・というか、カブコン のこともあんまり知らなくて(美)。TV のCMで「ファミコン版の機算材、発光延期しま す」と、由川康夫さんの声で沿ってたことくがいわか知らなかった。

西村 知らないのに入ったんですか?

SHOE! あ、いやいや・・・・・・ のに別だけじゃなくて、ゲールセンターに貼ってあった | 簡単村のボスターがあっかけになってませ。 かブコンにはこんない・ボスター (成人がおえんやーって迷心して、あと、ゲールのグラフィックを増せと近って事が だった。 1を引くものがあった人ですよね。それで、減難情報は見た6分配していたので、じゃあえアンになるじてんなかー。ということに

要用 使のほうが NIOEI さんより 年くらい 失業といっことになるんですよね。 東京 から入版に移ってきたときは、アウェー感が下端なかったですね。 [度界付]を作った エリート報いの第 1 国東部と、西山さんを中心によどきっている第2 国東部を前にし エリート報・の第4 日本のまびという場合 ソモカルを取ります。

SHOEI 供える計算をから込む、第3間食は飼育薬剤ですこれ、と思ってま したけどね。当時はグラフィックにも制度があって、使える色数が限られている中で、 第3間度だけは他とは治すこれものを作ってくるんですよ。水品をひとつとってみ でもドチャラで選択するがこれでした。

第四 「簡単村」でも見せていた。技術的でごとかな人類はおり間先の砂点とする ところだったので、 対条後のものややっても考えるのは輩しいだろう──という声が 急の間後の中にあった人です。 あょびその頃、コンビューターの付金が中々上がっ ているのはおかっていたので、しらめつチはもっとアンル番級、場ち込みをグレードアッ ブをきる方面にていた。 という我のからたと思ったてきるで、

富田 なるほど。第3両党のグラフィックが向上した影には、カウンターとして第1

国党のグラフィックの存在があったということですね。 寮田 そうですね。「職事料」の任命があったから、第3周党のグラフィックが勢かれ たというのは参かですだと、第1個党のすうに、場合なくる人間いていたのも、モチ ベーションを上げる明由になっていましたね。すごいですよ、第1回党って、ゲーム が交換してから、多らに作めばったですよ。

西村 どういうことですか、それ?

SMOEI やってましたね。ぴっくりしますよ、もう(実)、ゲームには行びにあたるス タロール、キャラクラーにあたさオブジェといくものがあって、それぞれ脚門にチェッ を全代金とのですか。オブジェはいくものがあって、それぞれ脚にチェッ なかという設備になって、「ちょっとこのオブジェ、イメージ違うか、ボワー」ということ も思くてかったですね。オブジェはちゃんと交流して、のれもらってるにも関わらずで すと

野村 の味がわからない(学)。

SHOE! スーパーファミンを向り随意を計しましてテージが大なポッパをってるは すですよ。 無限さんは特に1ステージを大学にする人で、1、3、5回の音数音を 特に気付き人れて作る、100円よれて疑問に及るサンと、1回ボスには何した女く 分を扱って、2個でラレマルタに、そして3回に入るとまたガーフと語り上げる…… にいす意味をつてましたね。

要回 第1間発だけは、マップとかも全部イラストで請き起こして、おゃんと色も明ってたんですよね。いまでこそ珍しくないかもしれないけど、当時ではかなりオーバークオリティなことをやってたと思いますよ。

SHOEL

安田朗

西村キヌ

剛田チーズ

イケノ

冨田 篤

カブコン・グラフィック開発統 制度 クリエイティブサポート チーム所属、デザイン室を立ち 上げ、長年に渡り至える。 カプコンのデザインワークに大 きく寄与。現在はフリーランス として、イラスト、デザインの 仕事を魅力的にこなす。 デザイン室の路線に貢献した キーマン、現在はフリーランス として、ゲーム製作ヤイラスト 制作などで人気を増す。 デザイン堂ではDENGUS, CRAN なとの名高で会場。現在はフリー ランスとしてゲーム制作やキャラ クタータザインで活躍中。 元カプコンデザイン室所属。「ス トリートファイターNJシリーズ ではアートディレクションを新 店。 DAMEN vs. ストリートファイ ターJをはじめ、数々のFVS.Jシ リーズを手がけた企画マン、現 在はアニメ制作で活躍中。

西村 イメージを共行するディズニー的な予法ですよね。

SHOEL 解説されは大きてけど、使用の他たがまたすこれですよ。「今まで書 を見たことのないものを作れごとか、そんな人作られへんがよい(実)。ステージやに "がかってきて、終るった"のさいではんだんだが近くなる――今たいでは恋もやろ うとしてましたが、"同はゲームとして表現するのはなかなか様しかったんですよね。で でも、無学したかていても「理能に対ったとかった」は「無理なかあました」

でも、無利たかかつていても「甲基比高であんとアカン」という機能はあたましたね。 要価 カブコンはグラフィックに定済がある。という一定の評価をユーザーから問い、 ていたので、開発の方でも、総にごだわっていいという機能はおっていたと思い。 す。だけと、開発の人間がゲームのはスターなどを扱いていいなどという決まがはな くて、仕事の数を扱って、人口を含んでインストラードなどの数を扱いていたんです とね。

SHOEI 仕事の間に絵を描くのがご変美、みたいなね。

東田 何かがいてとかしているとうか印象があかれたと

西村 開発が担当したゲームの絵を描くというのは、アニメーターさんが観音絵を描くとうなもので、後ろめたいものがあるとは思っていませんでしたけど、そんな字は

があったんですね。 SHOEI その当時は東京デザインチームという部署があって、ポスターなどはそ

のチームが当番割で描いていたんですよ。「ストリートファイター」や「ガンスモータ」 (1985年)、「1943(1987年)とか。 要用 「サイドアーム」のポスターも、送前は東京デザインテームに発性していたん ですけど、ゲームのイメージとは渡らものが吐上がってきたんですよ。後くて参り食

SHOE! それい概に、仕事の合関などにご養美的に絵をかいてたんですけど、 他の部署からロゴの仕事や数据説明まの仕事など、観察に使のところにきてたんで すよ、その状態を編みて、「絵を描くの門の部署をつくれませんかね?」となれた ※したんですよ。それが90年25ですね、少はその知時時に、共青ではあきまんさ

安田 そうだったんですか? でも供は、絵を専門にやるよりも、会社にいるうちは全 両マンの方に行きたかったんですけどね。会社で得いのは、ゲームの基礎を考える 企画マンのほうでしたから。

カプコンデザイン室、 2人目の正式メンバー誕生

んき用の絵描き部屋を作ろうとの意見も出てたんですよ。

SHOEI とりあえずデザイン室設立の承認を受けて、それから1年は、あきまんさ

人と 端にいないなど窓の作りをつける分けていたのですよれ、あきれる人は正太な デザイン等に属ではなかったんですが、いつも 場に自動している感じでした。そ まで、19新たと説を信じ、大ではしたどなってきて、第人が展生やってそのかっ から基かを引っ張り上げようとしたわけです。そこで、新人に倒軽も果ねて「ザ・キン グオブアラコンズ」(199) 等)のモンスターのイラストを描いてもらったんですよ。そ の中に本する人が大んですよれ。

第1 991ですたね。最初サブランに入ったのは、あきねろくの節を似たのか 人を奇術的なでする。上下シンは回り回すったはケーメスト"の他の人で、 そこに根ってた「ファイクルファイト」(1999年)の「マレラファード」(1999年)の「ステス カーイラスキルズ」、アナケットで、ドラントにはこんな「ドールを係べらか」への 最近では以下されてするだ。アールとはこれなる「ドールを係べらか」への しってくにしたのきせばて、カモケースをはこれなる「ドールを係べらか」への ドヤエのコファブにたね、原列ルス人の環境が終わっていたけど、私はより あってなて、アルカフェンに関係が高級の「ファイナンド」(ファイナンド)、「日本は、 ルートでで、アルカフェンに関係が高級の「ファイナンド」(ファイナンド)(1997年)

安田 ビデオシステム(03)?

番材 そうですそうです。そっちの方にも関い合わせてみたんですけど「今からだと 来年度の採用になります」と言われて。それでカブコンに出してみたら、2月に履展 書送って3月に前様とトントン値子に進んで。

SHOEL カブコンは年中級かしら採用してたからね(笑)。

業 そのときに高級を削りた人が、他にキスさんが細いたシッドウゴンの絵を 見せにきたんですよね。「とうだ、このうよ」だいだろう」って、その絵がすこく良く情 付ててね。 番材 あかどうごういます。商業の第で、「コンシューマとアーケードどったに行きた いりと聞きなたので、アーケードのみを参写させてもらったんですよね。「ファイナル

□付 で、入った他の前人前等で、3つ3品にも目だけで・テンフオフトフコン人」の モンスターの絵を描くことになると。 SHOEL その前数やってるとき、「首人女のに泊まって繰いているすこい首人がい、

SHOEL その網修やってるとき、「著人なのに泊まって扱いているすごい著人がいる」という話を人から聞いてて、それがキヌさんだった。

西村 ああ、泊まってるのパレてたんですね(笑)。

SHOEI キヌさんは即義力になると思ったからデザイン室に欲しかったんですけ ど、当時の上司に「彼女はあきまんにつけてオブジェマンにするので、デザイン室に やるのはアカン」と言われて。

養材 それから「マッスルギマー」(1993年)のチームに必属されたんですよれ、

富田 ラッキー・コルト作ってたんですよね。

当時はゲームとして表現するのは難しいとわかっていても 「理想に近づかんとアカン!」という風潮はありましたね(SHOED)

デザインというのは、世の中に存在するいろんな箱の中に、 いかにエモーショナルな部分と技術的な部分を密集して置けるか、という作業です欧田

SHOEI 「マッスルボマー」のマスターが終わってから、ようやく彼々をデザイン室 に入れることができたんですよ。でも入った直接は、具体的になにをやるのかは全 然予定が立ってなかったよね。最初にやった仕事はなんだったっけ?

西村 「バース」(1992年)ですよ。ポスターを描きました。

実用 ゲールドは出てこないパイロットがくたち ゼスタード高いてあらましたね。 西村 インストカードにはバイロットのイラストが従っていたんだけどね。

SHOEI それからしばらくは、企画マンたちがいるフロアの隣っこに視置いて、信 とキヌさんふたりでデザイン室の仕事をやってました。2人で個礼してたりして、周囲 からは「あいつら何やってんだ?」とか不思議な目で見られてましたよ(笑)。

西村 外から見たら、何をやっている部署かわからなかったでしょうね。 SHOEI そういや、その切のカプコンは、新人がコーヒーを入れてくれるのが慣

何となっていたんですけど、キヌさんが入れてくれるコーヒーが無茶苦茶目かったん ですよ、どうしてこんなに甘いんだろうと思ってたら、優勢を追求なくスプーン3杯く らい入れていた。

西村 私コーヒー飲みませんから、加減がわからなかったんですよ(笑)。

イケノ その後に合流したのは瞬間さんですか?

開田 いや、僕が知わったのはさらにその後で、SENSEI^{co}さんが先ですね。 SHOFL そうそう、デザインタス ATTがSENSELで、そこにあきまるさんが合金し て 1 人体制になったんですよね。これが 1993年かな。

安田 そのときも僕はまだデザイン室の正式所属じゃなかったんですよ。正式にデザ イン室に関われるようになったのは、それより後のことです。

SHOEL 1人体制となったデザイン室に来た最初の仕事が、側目ソフラマから祭 売された「ストリートファイターII CDブック | の様き下ろしでしたね。 キャラクターが 12体いるので、じゃあず分けして 1人で描こうと。でも、バラバラのコンセプトで描 いてもまとまりがなくなるので、何かテーマを決めなアカンと思い、「じゃあ倫戦で語こ 41E334CEG.

安田 辺う人が描いても、テーマがあれば後一感が出ますからね。

西村 あの木は、特色刷り(**)で「蛍光色が使える!」と辿り上がりましたよね。 SHOEL みんなここぞとばからに倒光色を振りましたからね。倒光灯つけたまま作

要すると日をやられるもかくらいご。 西村 今、以両見るとびっくりしますよね。 蛍光グリーンとか 力の限り乗せまくってて。

お前ら何をやりたいんじゃ……みたいな(笑)。 SHOEI あのときはあきまんさんが一番先に終わったので、じゃあ何か付録的なも

のも構こう。ということになり、それで描いたのが「シャドルー線索基準」。 富田 戦闘員の人角パンツで有名なアレですね。

安田 気合いの入ったロゴモよかったですね。

SHOEI 秘密基準なのにバンジージャンプ型とか彼●線とかつけて、歪ノ門し過ぎ やろ、という感じでしたけど。そういえば、このイラストを描いたときに、カブコンの サウンドチームに「アルフ・ライラ」 ⁽⁸⁴⁾というのがあって。 僕らもデザイン室に何か名 前をつけたいな……ということで、「チームマッドギア」というロゴを作って、イラスト のドレニっそもよわたんですよれ、

イケノ ホントだ、ロゴが入ってますね。 SHOEI でも上司に知られて、チーム名とロゴはこれ一回で終わりました。……そ うそう、「ストリートファイター ザ・ムービー」に出てきたシャドルーの基地は、この秘密 基地イラストを参考にしたんじゃないかという話もありましたよね。

イケノ 映画の中で登場した、バイソン将軍(**)たちの基準ですか? そういえば、イ

富田 じゃあ、あの映画の基準はオフィシャルじゃないですか! 衝撃の事実(美)。

西村 あきまんさん、秘密基地のイラスト描いておいて良かったですね!

安田 良かったのかなあ(笑)。

デザイン室と 「ストリートファイター」の歴史

SHOEI SENSEIの後にデザイン室に入ったのが帰川者だった。「ダンジョン&ド ラゴン タワーオブドゥーム」(1991年)や「エイリアンvs.プレデター」(1991年)を 作っていたときに、いい人材がいると聞いてて。

剛田 間発でスクロールを担当していた時期ですね。もともとは絵韻きではなくて、 プログラマーとしてカプコンに人社したんです。

SHOEL 来て早々に、ギャルズアイランド(**)の表紙を頼んだんだけど、一晩で

二十枚近くのラフを上げてきて。「なんやこいつ! 早いうえにどれも他えるやんけ!! とびっくりしたのを覚えてます。

製田 実はそれまで、ちゃんとした絵を描いたことがなくて。最初は描けませんと言っ たんですが「好きに描いていいから」とフランクに言われて、じゃあ描いてみようかなと。

常用 それで終けたからのがすでい

開展 最初は開発とデザイン安か行きましてたんですよれ、デザイン安け係したころ という評判であって、しんどそうやな、しばらくは二足のわらじで行きたいなとか思って。 西針 単に作くなかったよう

SHOEL 「スーパーストリートファイターII」の切からは、もう本格的に強いてもらっ てましたね。

剛田 ロケテスト川に川立した、新キャラクター1人のイラストをマーカーで描いた のが「スーパーストリートファイター11」(1993年)での最初の仕事でした。 SHOEL それからは「ストリートファイターZERO」(1994年)を定切らに、ZEROシ

リーズや「VS.」シリーズと、瞬間器には担当してもらったんだけど……。

要用 「ストリートファイターZERO」以降の仕事以はすごかったね。 SHOE! 当時は任事報もすぎちゃって申し訳なかった。

西村 シリーズが続くごとにキャラクター数も増えていったしね。 **御田 展えてとはあるをせるでしたからわ(等)。当時は1年以あたものネッラクター** が多かったので、描きはじめと描き終わりの絵柄が変わらないよう、テンションを変え

ずに短期間で一気に仕事をこなしてました。

イケノ 集中力がすごい。 SHOEL でもなあ作。あんまり開川さが仕事をしているところを以たがわがないん だよな。いつも小型を設んでいるか存ているイメージ(等)。

西村 定時にはちゃんと帰ってたしね。森気様さん(**)がいつもバリバリ働いている

ところは必能に残ってるんだけど、 期間 いや、仕事してないと作品が残っているはずがないじゃないですか(笑)。 SHOE! 子が違いのはもちろんだけど、描き向しがほとんどないんだよね。決め打

transtai. 森林 はいがたい成じ

剛田 消しゴムはほとんど使いませんね。消しクズが出るのがいやなので。 イケノ そんな傾向ですか(等)。

西村 そういえば私、今の色の味り方は、柳川君が扱いたさくら(**)**を参考にして ますよ。すごく効率がいいんですよ、この除り方。色面をアニメ除りみたいに広く収 るんだけど、ボイントボイントに立体感を与えると見栄えがいい。時間コスト的にもか

SHOEI 瞬川君が15年前にやっていたことを今やってると。

裏田 ZEROシリーズの知は、同時に「ヴァンバイア」(1991年)もやってましたも 40

イケノ 初代「ヴァンパイア」のイラストは、佐崎の構図がカッコよかったですよね。 どうしてあの構図になったんですか?

剛田 「ストラートファイターⅡ CDブック」であきまんさんがやってたのを参考に(笑)。 SHOFT WILL MAINTING PROPERTY. イケノ おんなじんですやん!

SHOEI その後、イケノ君がデザイン室の仲間に加わるんだよね。

イケノ 最初はドッターとして開発にいたんですけど、デザイン室の試験を受けた6 今所にも受かって、そのままデザイン室にお附近になることになりました。

SHOEL 最初の仕事は何だったっけ? イケノ 3D0版「スーパーストリートファイターⅡ」のキャラクターイラストですね。他 のところでも何何か言ってるんですけど、チェックをしてくれたのがキヌさんで、その

ときあまりのストレスで500円ヘゲができたんですよね(笑)。

森林 おけぜたぶったのかなくてかいけど(学)。

イケノ いや、全然理不尽なことは言ってなくて、厳しく見てくれただけなんですけど。 SHOEI 当時、新人が未たときはキヌさんが「デザイン室人ったからって安心した らアカンで」と気を引き締めてくれたけど、厳しくなったのは僕のせいでもあるんです よね。デザイン空ができた最初の頃は、部局を消すわけにはいかないから、信もず いぶんと厳しくしてたみたいで。キヌさんに「もうちょっとマイルドにしてもええやろ」と

引った6「え? SHOEIさんが引ってたんですよ?」と引われた。 西村 イケノ君のイラストで記憶に残っているのは、「私立ジャスティス学園」(1997 年)のムック用に描いた、パシフィックハイスクールの3人かな。いつもは天真類景 なティファニーが、「もうりきてんのイヤやー」的な表情で座ってるの。

開田 僕は描く点数が多かったので、アニメ竿もにするしかなかったんですけど、イ

ケノ君は作品をきちんと徐ってる印象がありましたね。が徐り城に丁寧に。

イケノ 傾回さんの兵製をしようとしてたんですけど、できないからが鳴り風になった。 というのはありますね。

SHOEL アニメ等かは難しいよね。 イケノ ちゃんとフェルトがゆきってかいと トラくはくきゅくかられ

イケノ ちゃんとフォルムが決まってないと、FFく見えませんからね。 冨田 ゲームも「ストリートファイターZERO」以降は、従来のカブコングラフィックと

センスがある人がやるといいけど、高いクオリティに描えるのはなかなか難しいんで すよ。

SHOEI そういえば、「ストリートファイター」シリーズのイラストって、シリーズことに イラストのタッチも立演して変えてましたよね。神代『ストⅡ』はリキテックス、『ダッシュ』 は水彩の草、『ターボ』はセル両……という順に。

西村 「ターボ」のセル何のときは、鬼から下前にパースをつける欲だったんですけど、あのときは隣回れに手伝ってもらって本当に助かりました。あのセル何って、誰が色つけたんでしたっけ?

SHOEI 使ですよ。近くのアニメショップにアニメカラー買いに行って。で、ライト テーブル^(m)買からしたち、取員に「これは素人には売れません」と言われて。な んでや」と情報した(等)。

西村 素人じゃないのに(笑)。 SHOEI しょうがないから、若れた日に遊ガラスにセル病を振って、ライトテーブ

ル代わりにして色を徐っていました。 イケノ そんな液点が(等)。

SHOEI 「ターボ」のときのセル向は、機能さんにもすごく資あられたんですよね。 これからは全部セルでやれ! と。実はグッズとかにも使いやすいんですよ、セル何 のはらは

のほうか。 番材 それまで、「ストリ」キャラクターの前がはっきり決まってなかったので、版程グッ ブルマトラン国スかにいくたったトラルフィン フルマトラン国スかにいくたったトラルフィン

SHOEI 事だと始等とかがあいまいなんだけど、セル両は色分けがしっからしてま すしね。でも、「以降はセル両で」とか、いわれながらも、「スーパーストリートファイター IIX」(1991年)では、総両+スクリーントーンにしたった(美)。

安田 格好よかったね。キヌさんの描いたイラスト。

画材 今でも「スパIIX」のイラストが一番好きといってくれてる人もいて、本当に走 欠ですね。

SHOEI あのときは時間的な余裕もなくて、味もあるしこれでいいかーと思って観 出したら、ライセンスの部別から「いつになったら請告するんですか」とか言ってきて。 いやできてますよ、完成ですよと(笑)。

イケノ ディンブスさんから来る「ストリートファイタート」シリーズのイラストも、シリーズ ことにイラストのタッチを変えてあるんですけど、もしかすると、デザイン宅がやってい た「シリーズことに両材を変える」という下法が受け継がれてるのかもしれませんね。

デザイン室の遺伝子は、 次なるステージへ

SHOEL 今回はストリートファイター25両年を記念して、こうして承談会でデザイン室の歴史を振り返ってみたわけですけど、実はカブコン自体ももうすぐ30両年を選えるんでする。

要用 ああ、もうそんなに終つんだ。時の流れは早いですね。

SHOEI カブコン全体を辿り上げるイベントはもちろんだけど、デザイン室の原画 耐とかやりたいですよね。

裏面 ごうしてゲームキャラクターを描く文化が発達したのは、「ストリートファイター」 がヒットしたからというのは入さいですよね。

イケノ そういった需要がある時代に、あきまんさんやキヌさん、欄目さんのようなビッタリの人たちがいて、ビッタリの仕事があったというのも大きいと思いますよ。

番材 絵だけじゃ盛り上がらないけど、ゲームに乗っかると途端に輝く、という感じですとね。

期回 当時はゲーム自体の表現力が万能じゃなかったので、その質をイラストが補定する、という投票もありましたからね。

SHOE! あきまんさんやキヌさんはデザイン室を出た後、ゲームの仕事だけじゃなく てアニメのキャラクターデザインなどもやってますけど、やっぱら様手は扱いますよね。 実置 それは当然ですよ、デザインというのは、限かりに行在するしたな幅の中に、いかにエモーショナルな部分と技術的な部分を密集して置けるか、という作業

こ、いかにエモーショアルな事がな機能がな事がを表現していれるか、さいられまでも、第の人を参考化によって、特をとれたけんれるのかは「特定おりましい」ゲームとアニメではどこが違うのかというのは、突き高めれば「第"自体が違うというとですからね。 書間 「スリー・ファイター」のキャラクターと、「モーレフティ当発展」(**)のキャラクー。

富田 「ストリートファイター」のキャラクターと、「モーレフ字:旧海賊」 """のキャラクターデザインのときは、箱そのものに加えて、中に入ってるものも違うと。
李田 イラストで続くときは、「ストリートファイター」のキャラクターはクドくしてもいい。

★面 イラストで様くときは、「ストリートファイター」のキャックターはクトくしてもいいけど、「モーレブ宇宙海賊」はあっきり描く……まあ、最終的にクドくなっちゃうんですけど(美)。

番材でも、「モーレフ字ョ海賊」のキャラクターはカワイイですよ。
零回 信は対策が好きなので、イラストにもついつい情報以を認め込んでしまうんで

すよ、信報がみったらしているのが重要で、ここにエンジンがあってタンクがここにあっ て……とはっきらわかる収集で、それがミシミシと曲いていたら「なんという情報以だ」 と場面する。ふわっとした労権似じゃなくて、みったらみったらしているのが、いですね。

画材 イラストの指揮場を上げる、というあきまんさんの姿勢は、デザイン室全体に 促進していたと思いますよ。 みんなあきまんさんの絵を見て入ってきたんだし。

SHOEL デザイン学は "実際あれて、そのあたにカッパのかいたはら、同時的 かれた人ですけた。 悪な工業がある場所がなってする。 限度がありを起てる時 る。 化ギュラーな存在さるまだと思いますし、だけど、ケのデザイン学が高めた ているのは、民を他ためさんさん、キヌカ、側側はたかりようかと認めを受して くれているかでする。 最近なくと、あんなにはケフコンデザイン学の別があかずっ とついているまする。

SHOEI うれしいです。今日は長い時間、ありがとうございました。

■2012年10月25日収録■

- 申1 譲渡さん・・音等得解式。カプコン創設時のメンバーのひとり。 代表作は「簡符材」報道の説「大魔符材」など。申2 ゲーメストー新声技が発行していたアーケードゲーム専門談。
- 1990年に廃刊。 #3 ビデオシステム・・「ラビオレブス」「ソニックウィングス」などの ヒット作を持つゲームメーカー。京都に連社をあいていた。
- 64 SPINGEI・及グザイン型が展末カップ、下すバイボーボッツ|中間 開催込やカイマー|などのメカイラストで手腕を振るう。 が発展が、収金投煙でも4色のインキ(ローンアン、Mマヤビンタ、ドーイエロー、Kーブラック)に加え、特定の他インキを作成して砂様でも特殊な目的方法。
- 66 アルフ・ライラーカブコンサウンドチーム内で研究されたユニットの名称。初期名称はアルフ・ライラ・ワ・ライラで、千金一条の意味を持つ。
- ※7 バイソン将軍・海外版ストリートファイターシリーズのべがの 呼び名、バルログがベガ、バイソンがバルログという名称となっ
- 48 ギャルズアイランドー支性キャラクターを扱ったゲーメスト別 第、限地気が開発を描いたのは「キャルズアイランド之」。
 49 自対差・グランド・グン表す高スタッフ。アーケードゲー 本部製イラストに多大な込動を挫て。
 910 (中) 14の課題)
- - 813 TYPE-MOON ・回席をのこかが見難していた四人ナークル。規 在は会社事をとしてアームを発見している。代表的は目的 [Fintel]シリーズ。カブコンからも「Fintel_Auxiliented]シリーズな ごが発売されている。 914 武内部・「TYPE-MOONAE集のイラストレーター。[月韓] [Fintel]
 - シリーズで人気を増す。 ※15 モーレン宇宙海峡・笹市地・用作「ミニスカ宇宙海峡」を存作と したTVアニメーション。あきま人氏はキャラクター原案を経 紙・朝城原の制作も発表されている。

ストリートファイター アートワークス 極

STAFF 株式会社カプコン F-608/5 小林常二/千里健蜂/三木培粉

```
大野哲良
株式会社トリスター
生体推工/用網 桑
titanheads
西州丰文
株式の終わずコン
网野亚指(SHOEI)/石澤英敏/小野義健/片個維治/予報 武/破野智章/中程音-/波道
イケノ/森気機/たみお
株式会社アリカ
两谷 是/小官 暖
株式会社ポリゴン・ピクチュアズ
大格歌舞/勃伊河京一馬/瀬川 春
アーク・システムワークス株式会社
石波太幅/鈴木美香
株式会社 SNK プレイモア
株式会社バンダイナムコゲームス
株式会社タッノコプロダクション
あきまん/キム・ヒョンテ/開刊チーズ(BENGUS)/ADII 塩(トミチン)/両村キス/
ハルマル/ヒロアキ
発行日 2012年12月17日初版
                                                                        ストリートファイター アートワークス 覇(2009年1月2日 8060)
発行人 辻本春弘
編集人 萩原良輔
発行所 株式会社カプコン
      〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町 3-1-3
                                                                        DERS CAMER
販売元 株式会社カプコン
      〒163-0425 東京都新宿区西新宿2-1-1新宿三井ビル
      Tel.03-3340-0720 Fax.03-3340-0818(ともに受注専用)
印刷所 大日本印刷株で会計
                                                                        ATTE
本書は著作権上の保護を受けています。
大変の今程、あるいは一般を小社からの文書による承諾を得ずに無断で視製することは、
本書の全部、あるいは一部を小社からの?
いかなる方法においても禁じられています。
                                                                        株式会社トリスター
                                                                        100 HR 6
定価はカバーに表示してあります。
第丁・乱丁本はお手数ですが下記"お客様相談室 キャラクターコンテンフサポート"までお
問い合わせくだない。
カプコンお客様相談室 キャラクターコンテンフサポート
                                                                       株式会社カブコン
                                                                       株式公司カプコン
同野と前(SHOSH)/小野高雄/門脇ひ人/塩沢反復/薬皮良上
イケノ/うじ/えだやん/コマキシンスケ/直公後/SHNSH/たみ血/大ちゃん
9:00~12:00 13:00~17:30(土・日・祝日を除く)
Tel.03-3340-0740
株式会社カプコン URL http://www.capcom.co.jp/
                                                                       株式の他ボリゴン・ビクチュアズ
         URL http://www.e-capcom.com
                                                                        ANDE BRHS S
ISBN 978-4-96233-381-0
                                                                       株式会社がトプレイセア
CARIKA CO., LTD. CSNK PLAYMORE CPSYKYO
                                                                       株式会長ペンダイナムコゲームス
0タツノコブロ 02005 タツノコブロ/ 第-KARAS-製作委員会
                                                                       HISTORY.
                                                                       株式会社アリカ
CCAPCOM USA., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
CCAPCOM U.S.A., INC. 1994 ALL RIGHTS RESERVED.
01999 CAPCOM U.S.A. Polydor Manga Entertainme
CCAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
                                                                       株式会社長のイブロダケション
                                                                       ASEA/GHUFF/CHNK/CLSSASC/MHFX/NATA/HHM
Printed in JAPAN
```

◆電子版スタッフ◆

編集 勝木理夫(ファミ通電子出版推進部)

電子化オペレート 中里有否(ファミ通電子出版推進部)

中里有音(ファミ週順子

協力

浅見成志(電子出版推進部) 井上亜美(電子出版推進部)

片岡秀行(電子出版推進部) 庄野 杏(電子出版推進部)

発行人・編集人/浜村弘一 副編集人/坂本武郎

編集長/相沢浩仁

発行所 株式会社エンターブレイン http://www.enterbrain.co.jp/

本電子書籍の内容についてのお問い合わせ エンターブレイン カスタマーサポート 電話:0570-060-555 (受付時間は土日祝日を除く12:00~17:00)

☆ファイルシステムやアプリケーションの動作等、本書の内容以外についてのご質問は、購入された電子書店様にお問い合わせください。 電子器の無所複製等、並びに無斯複製物の譲渡及び配信は、著作権追上での例外を除き着じられています。

PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.